

DVD
Ausgabe 171 » 1/2008
CyberMedia
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75 / Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
€ 4,99
PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS
MANIAC
MANIAC
LUST AM SPIELEN
Mass Effect
xklusiv für Xbox 360: Das galaktisch
ute SciFi-Rollenspiel im T
NUR FÜR ERWACHSENE!
Condemned 2
Soldier of Fortune: Payback
Resident Evil: Umbrella Chronicles
UNCHARTED
DRAKES SCHICKSAL
2008
XXL-KALENDERPOSTER
UNCHARTED
DRAKES SCHICKSAL
ERSTER TEST » Erforschen, ballern, schmunzeln:
Edles PS3-Abenteuer mit Indiana-Jones-Humor
» 107 Minuten Spielevideos » Tests, Reportagen, Previews » von Experten kommentiert
DVD
DT-Control
geprüft:
Nicht jugend-beeinträchtigend
Ausführlicher Test
ASSASSIN'S CREED
Vor Ort: CAPCOM GAMER'S DAY
Zum Fürchten
SILENT HILL ORIGINS
Retro
Die schlechtesten Spiele fürs Super Nintendo
196653 304995 01

DVD-INHALT

36 Spiele als Video, 107 Minuten Laufzeit



Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



Hinweis
Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)



Titelthema
Uncharted: Drakes Schicksal

Special
Capcom Gamer's Day

Trailer
Bionic Commando
Pro Evolution Soccer 2008 Wii
Turok

Preview
Gran Turismo 5 Prologue
Nights: Journey of Dreams
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros

Test
Ace Combat 6: Fires of Liberation
Assassin's Creed
Call of Duty 4: Modern Warfare
Endless Ocean
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Mass Effect
Silent Hill Origins
Super Mario Galaxy
Viva Piñata Party Animals
Wipeout Pulse

Online
Neu bei PlayStation Network
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console

Extended
Hall of Shame – Super Nintendo

anyMAN!AC
Anyssassin's Creed

Credits / Outtakes

Capcom Gamer's Day

Von "Bionic Commando" über "We love Golf" bis zu "Street Fighter" – Capcom zeigte massig Neuheiten.

Super Mario Galaxy

Hüpferei der Superlative: Mario zeigt im ausführlichen DVD-Test, wie ein Jump'n'Run auszusehen hat.

Assassin's Creed

Hohe Erwartungen: Verspricht Ubisofts Kreuzzug-Meuchelei der heilige Gral für Action-Freunde zu werden?

Ab 18 Inhalte: 18
Capcom Gamer's Day (erweitert)
Soldier of Fortune Payback (Trailer)
Call of Duty 4 (erweitert)
BlackSite (Test)
Kane & Lynch: Dead Men (Test)
Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Import)
Ghost Squad (Import)

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » WII » PSP » DS

MAN!AC »DVD

DVD-INHALT » 01/2008

» Titelthema
Uncharted: Drakes Schicksal

» Special
Capcom Gamer's Day

» Trailer
Bionic Commando
Pro Evolution Soccer 2008 Wii
Turok

» Preview
Gran Turismo 5 Prologue
Nights: Journey of Dreams
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros

» Test
Ace Combat 6: Fires of Liberation
Assassin's Creed
Call of Duty 4: Modern Warfare
Endless Ocean
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Mass Effect
Silent Hill Origins
Super Mario Galaxy
Viva Piñata Party Animals
Wipeout Pulse

» Online
Neu bei PlayStation Network
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console

» Extended
Hall of Shame – Super Nintendo

» anyMAN!AC
Anyssassin's Creed

» Credits / Outtakes


» Capcom Gamer's Day


» Super Mario Galaxy


» Assassin's Creed

» Ab 18 Inhalte:
Capcom Gamer's Day (erweitert)
Soldier of Fortune Payback (Trailer)
Call of Duty 4 (erweitert)
BlackSite (Test)
Kane & Lynch: Dead Men (Test)
Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Import)
Ghost Squad (Import)

MAN!AC 01/2008 » MASS EFFECT

» Uncharted: Drakes Schicksal
» Super Mario Galaxy » Call of Duty 4
» Assassin's Creed » Ace Combat 6 u.v.m.

MASS EFFECT™

In den unendlichen Weiten des Xbox-360-Rollenspiels

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden

UNTER BESCHUSS

"Mering, November 2007: Der Cybermedia-Außenposten MAN!AC meldet heftigen Beschuss, den zweiten Monat in Folge. Die Angriffe erfolgen von allen Fronten. Sony, Nintendo, Microsoft, Activision, Ubisoft, Electronic Arts, Konami, THQ & Co. feuern unerbittlich hochkarätige Software-Salven ab. Die eingesetzten Kaliber hören unter anderem auf die Bezeichnungen "Super Mario Galaxy", "Call of Duty 4: Modern Warfare", "Uncharted: Drakes Schicksal", "Mass Effect" und "Assassin's Creed". Wir verzeichneten ebenfalls Einschläge von "Guitar Hero III: Legends of Rock", "Metroid Prime 3: Corruption", "Half-Life 2: The Orange Box", "Pro Evolution Soccer 2008", "WWE SmackDown vs. RAW 2008", "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" und "Virtua Fighter 5". Etwas länger zurück liegen die Attacken von "BioShock", "Halo 3", "Project Gotham Racing 4", "God of War 2", "Okami", "The Darkness" sowie einigen anderen Schwergewichten. Unsere Aufzeichnungen aus früheren Tagen zeigen, dass das Jahr 2007 in Sachen Angriffsintensität unerreicht ist. Nach einer kurzen Feuerpause wird es in der ersten Hälfte 2008 erneut gnadenlos krachen."

Unser nicht ganz ernst gemeintes Software-Fronttagebuch macht's deutlich: Nie zuvor gab es eine derartige Dichte an spielenswerten Titeln – egal ob innovativ, fantastisch präsentiert oder superspannend.

Allerdings: Wer sich alle virtuellen Leckerbissen einverleiben will, benötigt nicht nur alle aktuellen Konsolen und ein pralles Portemonnee. Er oder sie braucht vor allem Zeit. Denn die meisten Games unterhalten dank freispielbarer Goodies oder umfangreichem Online-Modus wochenlang. Einerseits freut uns Zocker diese Entwicklung, schließlich erhalten wir für unsere sauer verdienten Euro einen hervorragenden Gegenwert. Andererseits gibt es so viele Perlen zu spielen, dass man fast schon versucht ist, sich für sein Hobby einen separaten Terminplaner zuzulegen – oder den Jahresurlaub zu verbraten.

Wie steht Ihr zu diesem Thema? Leidet Ihr unter Gaming-Stress? Eure Meinung interessiert uns. Schreibt Eure Erfahrungen via E-Mail (leserpost@maniac.de) oder Brief an folgende Adresse: Cybermedia Verlag GmbH, Redaktion MAN!AC, Wallbergstr. 10, 86415 Mering, Stichwort: Stress mit Videospielen

DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Super Mario Galaxy (Wii)
2. Call of Duty 4 (PS3)
3. Uncharted: Drakes Schicksal (PS3)

Hört zurzeit:
Alter Bridge – Blackbird
Sieht zurzeit:
Prison Break – Season 1 (DVD)



Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres:
Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Assassin's Creed (360)
2. Call of Duty 4 (360)
3. Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros (Wii)

Hört zurzeit:
Daft Punk – Alive 2007
Sieht zurzeit:
Shark – Season 1 (DVD)



Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. Super Mario Galaxy (Wii)
2. Call of Duty 4 (360)
3. Ghost Squad (Wii)

Hört zurzeit:
Serj Tankan – Elect the Dead
Sieht zurzeit:
Die Legende von Beowulf (Kino), Tetsuo (DVD)



Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Super Mario Galaxy (Wii)
2. Wipeout Pulse (PSP)
3. Ace Combat 6 (360)

Hört zurzeit:
Wally Warning – No Monkey
Sieht zurzeit:
Raumpatrouille Orion (DVD)



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. Zack & Wiki (Wii)
2. Uncharted: Drakes Schicksal (PS3)
3. Assassin's Creed (360)

Hört zurzeit:
Alicia Keys – As I am
Sieht zurzeit:
American Gangster (Kino)



Michael Herde
Volontär

Lieblingsgenres:
Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Kane & Lynch (360)
2. Soldier of Fortune (360)
3. Assassin's Creed (360)

Hört zurzeit:
Samsas Traum – Heiliges Herz I – Between the Worlds
Sieht zurzeit:
Die Super-Nanny (TV)



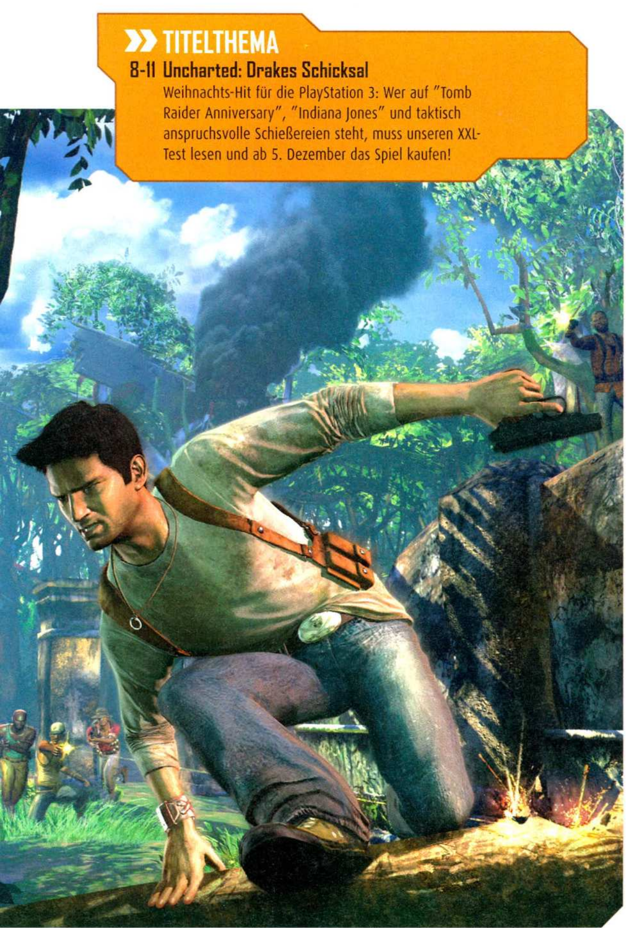
Jan Königsfeld
Volontär / Web-Design

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Beat'em-Up, Musikspiele
Spielt zurzeit:
1. Virtua Fighter 5 (360)
2. Guitar Hero III: Legends of Rock (360)
3. Contra 4 (DS)

Hört zurzeit:
D'espairs Ray – Mirror
Sieht zurzeit:
HTML-Quellcode

TITELTHEMA

8-11 Uncharted: Drakes Schicksal
Weihnachts-Hit für die PlayStation 3: Wer auf "Tomb Raider Anniversary", "Indiana Jones" und taktisch anspruchsvolle Schießereien steht, muss unseren XXL-Test lesen und ab 5. Dezember das Spiel kaufen!



AKTUELL

12-16 Games, Business, Zubehör & Hardware
Brütal Legend PS3 / 360
Geheimakte Tunguska Wii
Iron Man PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Link's Crossbow Training Wii
Ninja Gaiden 2 360
Samba de Amigo Wii
Sega Superstars Tennis PS2 / PS3 / 360 / Wii / DS

PREVIEW

30 **Bionic Commando** PS3 / 360
19 **Club, The** PS3 / 360
20 **Condemned 2** PS3 / 360
26 **Devil May Cry 4** PS3 / 360
24 **EndWar** PS3 / 360
32 **Unreal Tournament III** PS3 / 360
21 **Viking: Battle for Asgard** PS3 / 360
22 **Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros** Wii

INTERAKTIV

98 **Manischer Monat**
99 **Leserbriefe**
101 **Gewinnspiele**
102 **Know-how**
Eigene Themen-Designs für die PS3 erstellen PS3

ONLINE

Preview & Downloads
83 Mesmerize PS3
83 Tori Emaki PS3
Test Zusatz-Inhalt
82 Forza Motorsport 2 360
82 MotorStorm PS3
Test Download-Spiel
85 Every Extend Extra Extreme 360
84 Feel Ski PS3
86 Gate of Thunder Wii
85 Mutant Storm Empire 360
84 PixelJunk Racers PS3
85 Shrek-n-Roll 360
86 Sonic 3D Blast: Flickie's Island Wii
86 Super Mario Bros. 3 Wii
85 Switchball 360
86 Yoshi's Story Wii



20 » PREVIEW
Condemned 2





24 » PREVIEW
EndWar

26 » PREVIEW
Devil May Cry 4



SPIELE-TEST

67	Ace Combat 6: Fires of Liberation	360
46	Assassin's Creed	PS3 / 360
41	BlackSite	360
68	Call of Duty 4: Modern Warfare	PS3 / 360 / DS
74	Endless Ocean	Wii
74	F.E.A.R. Files	360
72	Guitar Hero III: Legends of Rock	PS2 / PS3 / 360 / Wii
79	Jackass – The Game	PS2 / PSP
50	Kane & Lynch: Dead Men	XXX
74	Kengo Zero	360
76	Legende von Beowulf, Die	PS3 / 360
39	Lego Star Wars. Die komplette Saga	DS
73	Looney Tunes: Duck Amuck	DS
38	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Wii
45	Mario Party DS	DS
42	Mass Effect	360
78	Need for Speed ProStreet	PS3 / Wii / DS
76	Orcs & Elves	DS
49	Panzer Tactics DS	DS
45	RTL Winter Sports 2008	PS2 / Wii
67	Scene It! Lights, Camera, Action	360
40	Silent Hill Origins	PSP
75	Simpsons, Die – Das Spiel	Wii / DS
78	Sims 2, Die: Gestrandet	PS2 / Wii / PSP / DS
74	Stranglehold	PS3
34	Super Mario Galaxy	Wii
77	Tony Hawk's Proving Ground	PS2 / Wii / DS
8	Uncharted: Drakes Schicksal	PS3
39	Viva Piñata: Party Animals	360
49	Warhammer 40K: Squad Command	PSP / DS
75	Wipeout Pulse	PSP

IMPORT

92	Cooking Mama 2	DS
92	Disgaea: Afternoon of Darkness	PSP
90	Ghost Squad	Wii
91	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	Wii
89	Soldier of Fortune: Payback	360
94	**Diese Gaben müsst Ihr haben:** Exotische Import-Geschenktipps	

RUBRIKEN

5 Editorial
17 Release-Liste
80 Test-Details
96 Abonnement
79 Nachbestellung
114 Vorschau
114 Impressum/Inserenten

68 » SPIELE-TEST
Call of Duty 4: Modern Warfare



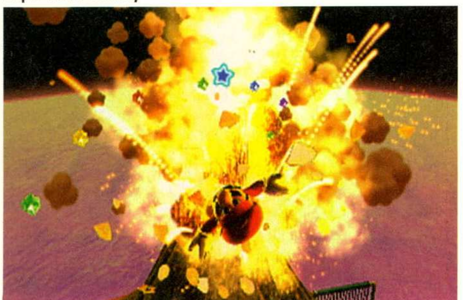
42 » SPIELE-TEST
Mass Effect

EXTENDED

104 Im Gespräch: Sid Meier
Der "Civilization"-Macher packt aus.
106 Wie Videospiele Gefühle wecken
Virtuelle Emotionen im Blickpunkt
112 Hall of Shame
Super Nintendo



34 » TEST
Super Mario Galaxy



Uncharted: Drakes Schicksal



INFOS

System	PS3
Entwickler	Naughty Dog, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action-Adventure
Termin	5. Dezember
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Auf einer Augenhöhe mit "Tomb Raider Anniversary", aber mit mehr Action: gelungenes Schatzsuche-Abenteuer mit feiner Grafik und filmreifer Inszenierung.





PS3 Fast schon zu einsteigerfreundlich: Via Select-Taste ruft Ihr Lösungshilfen auf, welche die wenigen Rätsel zum Kinderspiel machen.

André Kazmaier
Normalerweise stoße ich mich an so was nicht, aber wie sich die Entwickler hier bei anderen erfolgreichen Franchises bedient haben, ist für meinen Geschmack einen Tick zu dreist. Von Naughty Dog hätte ich einfach ein etwas eigenständigeres, frischeres Spielerlebnis erwartet. Selbst der Hauptcharakter, der eine Mixtur aus Ben Affleck und dem Hauptdarsteller aus "Lost" darstellt, ist mir zu profillos. So, genug gemotzt, denn trotz aller Kritik hat mir "Uncharted" viel Spaß bereitet. Was die Schusswechsel anbelangt, muss ich mich meinem Kollegen anschließen: Derart packende, strategische und adrenalintreibende Schießereien sind mir noch nicht untergekommen. Die Inszenierung ist ebenfalls top: Auch wenn ich beim Anblick des Dschungels nicht wie Olli in Euphorie verfalle (mir gefallen die Ruinen im späteren Verlauf besser), so kann ich dank des exotischen Flairs, der sagenhaften Musikuntermalung, der filmreifen Präsentation und der netten Story (inklusive überraschendem Twist am Ende) wunderbar abtauchen. Die Klettereien, kleinere Rätsel und Sea-Doo-Einlagen sorgen außerdem immer dann für Abwechslung, wenn die Ballereien im Begriff sind, eintönig zu werden. Für den nächsten Teil wünsche ich mir nur etwas mehr Mut zur Innovation.

Die PlayStation 3 hat alles, was eine erfolgreiche Konsole braucht: schicke Hochglanz-Hülle, Hardware-Power, verschwenderische Ausstattung, die Unterstützung aller Software-Hersteller und ein exzellentes Preis-/Leistungsverhältnis. Doch um die ein Jahr früher gestartete Xbox 360 verkaufstechnisch einzuholen, benötigt Sony noch etwas anderes, den Heiligen Gral der Videospielbranche – genannt System Seller. Exklusive Heilsbringer wie "Metal Gear Solid 4" oder "Gran Turismo 5" lassen allerdings auf sich warten. Befeuert von einer kostspieligen Marketing-Kampagne soll es dieses Weihnachten ein Action-Abenteuer mit dem bedeutungsschwangeren Namen "Uncharted: Drakes Schicksal" richten.

Jäger des verlorenen Schatzes

Ob dieser Plan aufgeht, entscheidet letztlich der Konsument. Und der sollte am besten die "Indiana Jones"-DVD-Box im Schrank stehen haben, auf Kletter- beziehungsweise Sprungpassagen wie in "Tomb Raider Anniversary" stehen und taktisch angehauchte Ballereinlagen im Stile des indizierten Epic-Shooters für Xbox 360 lieben. Dann wird er sich der äußerst unterhaltsamen Mischung dieser Bestandteile in Form von "Uncharted" wohl kaum entziehen können – und sich über die alles andere als originellen Spielelemente auch nicht beschweren. Um das an dieser Stelle klarzustellen: Entwickler Naughty Dog – die Schöpfer von "Crash Bandicoot" und "Jak & Daxter" – erfindet nichts neu, sondern bedient sich ganz ungeniert bei allerlei bekannten Videogames. Klarstellung, die Zweite: Das Endergebnis ist dennoch höchst spielenswert, das Verhältnis von Action- und Geschicklichkeitspassagen wunderbar ausbalanciert – wobei im Verlauf des etwa zehnstündigen Abenteuers mehr geschossen als geforscht wird.

Aber um was geht es überhaupt? Hauptakteur und Euer virtuelles Alter Ego Nathan Drake entdeckt auf hoher See den Sarg seines Vorfahren



PS3 Schmuckstück: So muss ein Dschungel aussehen!

und berühmten Seefahrers Sir Francis Drake. Im Inneren des Sarkophags liegen jedoch keine Gebeine, sondern ein in Leder gebundenes Büchlein. Und wie sollte es anders sein: In dem Notizbuch finden sich Hinweise auf ein sagenumwobenes Prunkstück – den Goldschatz von Eldorado. Zusammen mit der TV-Reporterin Elena Fisher macht er sich auf die Suche nach den Reichtümern. Doch sie sind nicht die einzigen, die dem glitzernden Mammon hinterherjagen...

Tomb of War

Die Hatz nach dem Schatz beginnt in einem Dschungel – in einem atmenden, dynamischen Dschungel, wie Ihr ihn noch auf keiner Konsole erlebt habt. Eine Brise bringt die Äste von Baumriesen sanft zum Schwingen, dann lässt ein Windstoß die glänzenden Palmenblätter heftig tanzen, bevor plötzlich regungslose Stille herrscht. Etwas entfernt blinzelt die Sonne durchs Regenwalddach, flutet einen freien Platz mit Licht. Bei Held Nathan und den anderen digitalen Darstellern hinterlässt diese Hell-/Dunkelparade sichtbare Spuren: Die Schattenmuster von Blättern und Zweigen legen sich in Echtzeit über ihre Silhouetten, umherfliegende Vögel werfen ihre Umrisse auf Boden und Spielfiguren. Um das tropische Ambiente perfekt zu machen, braucht es Wasser – und auch das gibt es in "Uncharted: Drakes Schicksal"; in allen möglichen Varianten, als Wasserfall, reißenden

PS3 Willkommene Abwechslung: Die Fahrten mit dem Sea-Doo...

PS3 ...und auf der Ladefläche eines Jeeps. Letztere fesselt mit packender Inszenierung.



PS3 Kein Kanonenfutter, sondern herausfordernd: Eure Gegner in "Uncharted: Drakes Schicksal".



PS3 Jetzt nur nicht die Nerven verlieren: Feinde mit Laserzielhilfe schalten Euch mit einem Schuss aus.



Oliver Schultes

Es dauerte ein bisschen, bis "Uncharted" bei mir richtig zündete. Ich hatte die Befürchtung, dass die vielen Ballereien das hervorragende Abenteuer-Flair aus den Anfangsszenarien kaputt machen würden. Aber das Gegenteil passierte: Die taktisch geprägten und zum Teil richtig anspruchsvollen Shootouts sind die große Stärke und zu Recht der Schwerpunkt des Titels. Wer ein reines Kletter-Spring-Rätsel-Erforschen-Spiel sucht, sollte sich woanders umsehen. Freunde von "Tomb Raider Anniversary" mit Faible für Schießereien erleben dagegen ein grafisch prachtvolles Action-Adventure mit filmreifer Inszenierung. Animationen, Detailfülle, Beleuchtung, Wassereffekte - alles auf höchstem Niveau. Selten geht die hohe Bildrate etwas nach unten, Tearing stört auf HD-Displays ebenfalls nur gelegentlich. Die Akustik steht dem nicht nach: Ein toller symphonischer Soundtrack (eingespielt in George Lucas' Skywalker Studios), passende Effekte wie Grillenzirpen oder hallende Schreie und gelungene Sprachausgabe runden das positive Bild ab. Zu meckern habe ich nur wenig. Insgesamt hätte ich mir aber mehr Freiheiten gewünscht: Eure Wege sind klar vorgezeichnet, Alternativrouten fehlen. So wirkt das Ganze fast schon zu poliert und einsteigerfreundlich.

Fluss, Mini-See und Rinnsal. Dirigiert Ihr Nathan in ein Gewässer, werden seine Klamotten sichtbar nass – ein nettes grafisches Detail, auch wenn seine Haare nach einer Schwimmeinlage wie frisch geföhnt aussehen...

Dieses Ambiente ist die Bühne für Eure ersten Gehversuche: Nathan spaziert und rennt, steigt über hüfthohe Steine hinweg, zieht sich an Felsen hoch, hangelt sich an Vorsprüngen entlang und springt wagemutig zwischen Basaltsäulen hin und her – wie Kollegin Lara Croft, und alles via simplem Tastendruck. Ein ausgebildeter Fährtenleser müsst Ihr dabei nie sein: Das Abenteuer verläuft linear, die möglichen Laufwege beziehungsweise Sprungpassagen sind fast immer klar zu erkennen. Wer jedoch abseits der vorgezeichneten Pfade ein bisschen stöbert, stößt auf versteckte Schätze, die Euch nette Boni bescheren und den Wiederspielwert erhöhen (siehe Kasten).



PS3 Einfach mal abhängen... und dann nach versteckten Schätzen suchen.

An einigen Stellen müsst Ihr Eure grauen Zellen ein wenig anstrengen: Meist gilt es, Schalter in einer bestimmten Reihenfolge zu drücken, um voranzukommen. Die Rätsel sind nicht besonders schwer, bei Problemen guckt Ihr einfach via Select-Taste in Francis Drakes Büchlein – dort findet Ihr eindeutige Lösungshinweise. Weder die Geschicklichkeitsabschnitte noch die Rätsel können sich in Sachen Komplexität und Anspruch mit "Tomb Raider Anniversary" messen, sie sind jedoch flüssig zu absolvieren und sehr spaßig.

Aber Klettern und Erforschen machen nur knapp 40 Prozent von "Uncharted" aus, die restliche Zeit verbringt Ihr mit taktisch geprägten Schießereien. Wie bereits erwähnt, stören Nathan auf seiner Schatzsuche lästige Nebenbuhler; und die lassen bei Sichtkontakt ihre Bleispritzen sprechen. Zum Glück haben die Entwickler in den Schauplätzen (u.a. Dschungel, Tempelgewölbe, Festung,

GOODIES, GOODIES, GOODIES

"Uncharted: Drakes Schicksal" bietet umfangreiches Bonus-Material zum Freispielen. Durch das Sammeln von versteckten Schätzen, dem Erfüllen von bestimmten Anforderungen oder das Vorankommen an sich schaltet Ihr unter anderem Making-ofs (1), einen Studiorundgang, aufschlussreiche Dokumentationen zur Programmierung des Spiels (2) und Konzeptskizzen (3) frei. Dokumentiert werden Eure Erfolge in einem an die Xbox 360 erinnernden Medaillen-System (4).

Insgesamt 1.000 Punkte könnt Ihr Euch durch das Meistern von Vorgaben verdienen: Versucht zum Beispiel, möglichst viele Headshots zu platzieren, ein Meister im Nahkampf zu werden oder eine bestimmte Zahl von Kills mit einer Waffe zu landen. Wer fleißig Punkte scheffelt, freut sich unter anderem über spiegelverkehrte Levels, verschiedene Alternativ-Klamotten wie ein Piratenoutfit oder einen stylischen Schwarz-Weiß-Modus.











PS3 Sie bluten, also kann man sie töten – auch in der deutschen Fassung.

PS3 Hi-hüpf! Nathan springt genauso elegant wie Kollegin Lara Croft.

aufgelassenes Kloster und verfallene Stadt) genügend Deckungen aufgestellt. Nur wenn Ihr Marmorsäulen, Mauern, Kisten und andere Kugelfänger konsequent nutzt, überlebt Ihr die packenden Shootouts. Um sich cool an einen Pfeiler zu lehnen oder von einem Steinhaufen zum nächsten zu hechten, genügt ein Druck auf die Kreistaste. Das funktioniert in den meisten Fällen anstandslos, nur selten drückt sich Nathan an die falsche Seite einer Mauer und somit direkt in die Schusslinie der Feinde.

Die Deckung benutzen können wir nun, jetzt wird zurückgeschlagen! Dafür habt Ihr zwei Möglichkeiten: Lässig, aber wenig treffsicher aus der Hüfte schießen oder etwas behäbiger, dafür zielgenau via Fadenkreuz feuern. Bei beiden Varianten dürft Ihr Euch bewegen und so Gegner ausmanövrieren. Die Waffenpalette reicht von Pistole über MP bis zu Granatwerfer. Geht Euch die Munition aus, verstrickt Ihr die Widersacher in einen Nahkampf und knockt sie mit Kinnhaken oder Tritten aus. Ein gezielter Granatenwurf schließlich hebelt elegant MG-Nester aus.

Aus diesen Grundzutaten und zusammen mit einer hohen Gegnerintelligenz entwickeln sich heiße Gefechte, die schon auf der Schwierigkeitsstufe 'Normal' für schweißnasse Hände sorgen. Die Feinde nutzen geschickt die Deckungen, feuern gezielt und versuchen, Euch von der Seite in die Zange zu nehmen. Im Gegensatz zum angesprochenen Epic-Shooter kennen die "Uncharted"-Schurken keine unsichtbaren Grenzen – sie nutzen das gesamte Spielareal. Den hampeligen "Tomb Raider Legend"-Ballereien ist die Action in Naughty Dogs PS3-Premiere haushoch überlegen. Und in "Uncharted" machen sogar die Fahrsequenzen Laune: Zerlegt von der Ladefläche eines Jeeps aus Verfolger sowie Urwaldflora und kämpft Euch mit einem Sea-Doo einen reißenden Strom hinauf.

Man spricht Deutsch

Zum Schluss ein paar Worte zur Präsentation: "Uncharted" gefällt mit tollen Ingame-Zwischensequenzen. Sie erzählen – oftmals mit typischem "Indiana Jones"-Humor – die Story weiter und beeindrucken mit filmreifen Kameraperspektiven. Die Lokalisierung ist tadellos, die deutschen Synchronsprecher klingen durchweg ansprechend – kein Vergleich zum "Halo 3"-Debakel. Auf Wunsch dürft Ihr auch den englischen (und einigen anderen) Stimmen lauschen und zum Beispiel deutsche Untertitel aktivieren – vorbildlich! *os*



PS3 Nicht nur die Umgebung sieht hervorragend aus, auch die Animationen sind vielfältig und äußerst geschmeidig.

UNCHARTED: DRAKES SCHICKSAL

- Mixtur aus Erforschen, Rätseln und Ballern, wobei der Action-Part überwiegt
- Spieldauer ca. 10 Stunden
- viele freispielbare Extras, u.a. Achievements für das kommende PlayStation Home
- professionelle Lokalisation

PlayStation 3	
Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	9 von 10
Sound	9 von 10

SPIELSPASS 87 von 100



AKTUELL

Neues aus der Welt der Videospiele

Link lehrt Lightgun-Action

ZUBEHÖR/GAMES • Pünktlich zum Nikolaustag am 6. Dezember können deutsche Wii-Besitzer das Feuer eröffnen. Dann erscheint hierzulande Nintendos Lightgun-Erweiterung – der Zapper. Wir haben schon jetzt die japanische Variante einem ausführlichen Praxistest unterzogen: Nintendo-typisch gibt's in puncto Verarbeitung und Ergonomie (fast) nix zu meckern. Das Schießeisen liegt wunderbar in der Hand, sogar an eine Kabel-Aufwickel-Vorrichtung im Griff wurde gedacht. Lediglich die billig wirkende Lasche unterhalb der Nunchuk-Verankerung bereitet uns Sorgen – wer das Ding oft zusammen- und auseinanderbaut, könnte bald mit dem Garantieservice in Berührung kommen. Das Spielgefühl bei einem Lightgun-Shooter wird mit dem Accessoire deutlich aufgewertet – perfekt über Kimme und Korn wie bei einer klassischen Lichtpistole könnt Ihr damit aber nicht zielen, schließlich ist die Sensorleiste der Bezugspunkt und nicht das TV-Gerät selbst. Mit im weißen Karton steckt "Link's Crossbow Training": Mit dem Elf stapft Ihr durch "Zelda"-typische Areale und ballert auf Zielscheiben, Skelettkrieger oder Flugmonster – auf Wunsch auch im Team mit anderen Zapper-Helden.



Wii Ballerspaß: Links Armbrust-Schießerei ist beim Zapper mit dabei.

Vom Zubehörprofi Brooklyn kommt mit dem 'Blaster' eine martialischere Wii-Lightgun. Nervig sind hier der umständliche Einbau der Remote sowie die scharfen Kanten im Bereich der Nunchuk-Halterung. Dafür fühlt Ihr Euch im Spiel als echter Shotgun-Meister.



Zapper

Wii » Nintendo » 30 Euro

Fazit: Preis und Ergonomie stimmen – Ballerfans brauchen den Zapper.



Blaster

Wii » Brooklyn » 20 Euro

Fazit: Cooles Wii-Gimmick mit solider Verarbeitung – das Zusammenbauen aber nervt.

MAN!AC BEWERTUNG

Iron Man

PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS » Sega » 2. Quartal 2008



360 Fliegen kann er: Wird "Iron Man" womöglich ein "Ace Combat"-Konkurrent?

GAMES • Tony Stark mag ein erfolgsverwöhnter Playboy und Milliardär sein, in der Videospielwelt hatte Marvels Comic-Held bislang aber wenig zu melden: Sein letzter Einsatz auf dem GBA schaffte es noch nicht mal zur europaweiten Veröffentlichung. Das Problem wird der nächste Versuch nicht haben, denn zum einen kauft Sega keine teure Lizenz, um sie dann vermodern zu lassen, zum anderen hat "Iron Man" diesmal eine aufwändige Verfilmung im Rücken. Was es im Spiel zu tun geben wird, ist noch nicht bekannt. Wir vermuten, dass wie im Kino die Entstehung der Rüstung eine wichtige Rolle spielen wird. Die bislang veröffentlichten Screenshots zeigen allerdings das moderne Outfit und sehen sehr gut aus. Hoffentlich wird's also eine spannendere Versoftung als z.B. bei den Marvel-Kollegen der "Fantastic Four" – schwer ist das schließlich nicht....

Capcom Gamer's Day Nachlese


In "Dark Void" kämpft Ihr auch außerhalb der Raumstationen.

GAMES • Umsetzungen von Spielspaßgranaten, Neuauflagen, Serien-Spin-offs und coole neue Titel: Der japanische Traditionshersteller verstand es auf dem Capcom Gamer's Day in London einmal mehr, die versammelte Spielepresse zu überzeugen – mit eben dieser für den Konzern so typischen Mischung. Zombiejäger gehen in "Resident Evil: The Umbrella Chronicles" auf die Pirsch – mehr dazu in unserem brandaktuellen Importtest auf Seite 89. Hobby-Künstler und Action-Abenteurer freuen sich auf die Wii-Umsetzung von "Okami" – endlich kommt zusammen, was zusammen gehört. Weniger spektakulär war die Ankündigung einer PS3-Version von "Lost Planet": Zwar verdient die fulminante Robo-Action als einziges Spiel zu Recht die Bezeichnung 'Metal Slug in 3D', eine Portierung war aber bereits abzusehen, stellt Capcoms MT-Framework-Engine doch eine kostengünstige Umsetzung in Aussicht. Nach einigen DS-Titeln (u.a. "Apollo Justice Ace Attorney") und der Wii-Golfsim "We Love Golf!" gab's mit "Bionic Commando" (Preview ab Seite 30) und "Dark Void" zwei brandneue Next-Gen-Games zu sehen – zu Letzterem wurde aber nicht mehr verraten, als dass es sich um düstere 'Third-Person-Action-im-Weltraum' handelt. Den Knüller schlechthin hatte sich Capcom aber bis zum Schluss aufgehoben: "Street Fighter IV". Abgesehen von einem Pinselstrich-Trailer gab's bislang aber weder Infos noch Bilder zu sehen. Wir bohren nach...



Wii Optisch erinnert "We Love Golf!" an "Super Swing Golf".

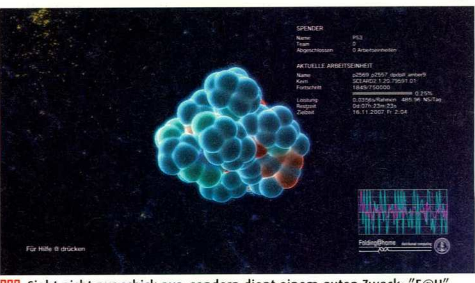




360 Für PS3 und Xbox 360: "Super Street Fighter II Turbo HD Remix".

Rekord im Netzwerk

WISSENSCHAFT • Vor sieben Jahren startete die Stanford University ein Projekt zur Simulation von Proteinprozessen, bei denen auch die Ursache vieler Krankheitserreger ermittelt wird. Das Besondere: "Folding@Home" kann jedermann herunterladen und so seinen Computer an den Berechnungen teilnehmen lassen. Auch auf der PS3 ist "F@H" vorinstalliert und wird rege genutzt. Kürzlich durchbrach das Rechennetzwerk die PetaFLOPS-Marke: Dies bedeutet, dass pro Sekunde eine Million Mal eine Milliarde Fließkomma-Berechnungen stattfanden. Der aktuell stärkste Großrechner der Welt (IBM BlueGene/L) schafft nur knapp die Hälfte (478 TeraFLOPS). Damit geht "Folding@Home" ins Guinness-Buch der Rekorde als leistungsfähigstes Netzwerk der Welt ein, was nicht zuletzt der Verdienst der 670.000 angeschlossenen PS3s ist. Xbox-Chef Peter Moore ließ schließlich verlautbaren, dass er sich das Projekt auch auf der Xbox 360 gut vorstellen könne.



PS3 Sieht nicht nur schick aus, sondern dient einem guten Zweck: "F@H".

Atari stellt Spieleentwicklung in den USA ein

ATARI

BUSINESS • Atari Inc., US-Tochtergesellschaft der französischen Firma Infogrames, konzentriert sich in Zukunft auf den Spielevertrieb in Nordamerika. Die Spieleentwicklung wurde eingestellt, die Rechte an "Test Drive" für sechs Jahre an den Mutterkonzern für 5 Millionen US-Dollar verkauft. Hintergründe dieser Entwicklung sind Restrukturierungsmaßnahmen und ausbleibende Gewinne. Außerdem teilte Atari den Rücktritt ihres Geschäftsführers David Pierce mit, der erst vor gut einem Monat seinen Posten antrat. Atari Inc. will sich künftig mit dem Vertrieb von Infogrames-Titeln und den Produkten "ausgewählter Partner" über Wasser halten. Wie viele Arbeitsplätze von der Umstrukturierung betroffen sind, ist nicht bekannt. Die Infogrames-Tochter Atari Europe entwickelt aber weiterhin eigene Games.

NEWS-TICKER >> +++ Frohe Kunde für Shoot'em-Up-Fans: In Japan wird die Ballersammlung "Raiden Fighters Aces" für Xbox 360 erscheinen. Neben den Spielen "Raiden Fighters", "Raiden Fighters Jet" und "Raiden Fighters 2" wird eine DVD im Paket enthalten sein. +++ Mach's noch einmal, Tom: Ubisoft kündigt "Rainbow Six Vegas 2" an – der Titel soll bereits im März 2008 erscheinen +++ Kultspaß: Vivendi arbeitet an einem neuen "Ghostbusters"-Spiel. +++

Geheimakte Tunguska

Wii » Koch Media » März 2008

GAMES • Am 30. Juni 1908 erschütterte eine Explosion mit der Zerstörungskraft von 2.000 Hiroshima-Bomben die Tunguska-Region in Zentralsibirien. In den folgenden drei Nächten war es in ganz Europa so hell, dass man selbst im Freien ohne Licht Zeitung lesen konnte. Bis heute ist nicht hundertprozentig geklärt, was diese Katastrophe auslöste. Schon seit September 2006 ist das klassische Point'n'Click-Adventure mit den feschen Render-Hintergründen für den PC erhältlich. Dort mauserte sich die Mystery-Knobelei des deutschen Entwicklers Animation Arts dank einer spannenden Story und cleveren Rätseln zum Überraschungserfolg. In der Wii-Umsetzung wird es keine neuen Bewegungsspielchen geben, sondern nur Änderungen, die einen reibungslosen Ablauf sicherstellen. So habt Ihr jetzt die Möglichkeit, alle Interaktionsstellen – so genannte Hotspots – mit Symbolen zu markieren. Steuern lässt sich das Ganze mit der Remote als Mausersatz wunderbar. Zudem dürft Ihr die Protagonistin auch mit dem Nunchuk direkt navigieren. Das erste Probespiel machte Lust auf mehr!



Wii Pixel-Hunting war gestern: Dank der einblendbaren Hotspots (die Lupen-Symbole) erkennt Ihr auf einen Blick, welche Objekte relevant sind.

André Kazmaier

Point'n'Click kommt wieder in Mode, wer hätte das gedacht? Zwar macht die ehemalige Vorzeigeschmiede LucasArts lieber die x-te "Star Wars"-Versoftung, andere Entwickler haben aber die Gunst der Stunde erkannt. Das betrifft bisher hauptsächlich den PC-Markt, so langsam kommt die Welle aber auch auf den Adventure-geeigneten Nintendo-Konsolen ins Rollen: "Tunguska" erscheint Anfang nächsten Jahres für Wii, der in Entwicklung befindliche Nachfolger ist schon bestätigt. Für den DS stehen mit "Runaway" und "Ankh" ebenfalls zwei PC-Umsetzungen in den Startlöchern. Doch damit nicht genug: Mit dem auf Seite 22 vorgestellten "Zack & Wiki" gibt es sogar neu entwickelte Knobelkost von Capcom. Das für tot erklärte Genre könnte auf dem Wii also tatsächlich ein Revival erleben. Die Remote ersetzt die PC-Maus eben weitaus besser als ein Joypad. Außerdem scheinen Casual-Gamer ausgesprochen Abenteuer-hungrig zu sein. So verriet uns "Tunguska"-Produzent Steffen Schamberger, dass ein Großteil der Käufer des PC-Originals aus den Reihen der Gelegenheitszocker stammten – und die gibt es auf Wii zur Genüge! Vielleicht kommt LucasArts irgendwann nicht mehr um ein neues "Monkey Island" herum. Wer weiß...

Neue PS2-Hardware

HARDWARE • Sony bringt in Japan ein frisches Modell der PlayStation 2 heraus. Neu ist das ins Gerät integrierte Netzteil sowie ein minimal aufpoliertes Design. Die Maße haben sich dagegen nicht verändert – ebenso wenig wie der Preis von 16.000 Yen. Noch gibt es keine Aussagen seitens Sony, ob und wann die neue Hardwarerevision in den PAL-Territorien erscheint.

Ninja Gaiden 2

360 » Tecmo » 2008

GAMES • Neues von der Ninja-Front: Es gibt erste Infos zur Fortsetzung von Ryus Metzel-Mär. In diversen Stages wie der 'Aqua City' oder 'Tokyo City' werden Monster am laufenden Band per Martial-Arts, Waffen- und Magieeinsatz zurück in die Hölle geschickt. Laut Tomonobu Itagaki, dem Sprücheklopfer der Branche, soll "Ninja Gaiden 2" kein Nachfolger, sondern eine in allen Bereichen verbesserte Version des Vorgängers werden. Aber nicht nur das: Er und sein Team wollen das beste Action-Spiel des Planeten basteln.



360 Zimperlich wird es in "Ninja Gaiden 2" nicht zugehen...

Brütal Legend

PS3 / 360 » Vivendi » 2008

GAMES • Das neue Baby von Tim "Day of the Tentacle" Schafer wiegt gut über 90 Kilo, ist stark behaart und hört auf den Namen Matthias Schmid... äh, Eddi Riggs. Der rockbegeisterte Roadie wird in "Brütal Legend" in eine apokalyptische Welt versetzt, die laut Metal-Maestro Schafer direkt von den Plattencovern der Heavy-Metal-Ära inspiriert wurde. Monströse Mosher mit Muskelnacken und trashige Dämonen versklaven die Menschen der Metal-Welt. Mit gewaltiger Streitaxt und teuflischen Kräften ausgestattet, metzelt sich Eddi zu den Klängen von Black Sabbath, Judas Priest, KISS & Co. durch das Comic-Actionspiel. Während über das Spielprinzip des Schwermetallspaßes noch nicht viel bekannt ist, wurden mit Lemmy, Ronnie James Dio und vor allem Jack Black als Eddi Riggs bereits potente Sprachtalente bestätigt.

PS3 Cool: mit der Starkstrom-Gitarre auf Dämonenjagd.



360 Blutig: Dämonen werden stilecht mit Axt & Co. gevierteilt.

NEWS-TICKER >>

+++ Weiße Wii-Welten: Namco-Bandai arbeitet an der Pisten-Sim "Family Ski" für Wii. Klemmt Euch Nunchuk und Remote unter die Arme und wedelt zehn verschiedene Pisten hinunter. +++ Spielspende: Electronic Arts stiftet seinen Aufbauklassiker "SimCity" der humanitären Organisation "One Laptop per Child". +++ Nie mehr Kratos? Cory Barlog, Director von "God of War" wird Sony Santa Monica verlassen – Ziel unbekannt. +++


playstation.de
"PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. WipEout Pulse © 2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE Studio Liverpool. WipEout is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
RELEASE 12.12.
WipEout Pulse
DIE SCHWERKRAFT IST BESIEGT.
DOCH DIE BEATS SIND UNSCHLAGBAR.
Der legendäre Anti-Schwerkraft-Racer ist zurück. Mit dem Extraboost an Energie: Music-Tracks, die es exklusiv nur in diesem Spiel gibt, von Größen wie Kraftwerk, Stanton Warriors, Aphex Twin und Booka Shade. Mit 12 frei befahrbaren Strecken, 8 oktangeladenen Teams, neuen High-Tech-Waffen sowie der Möglichkeit, kabellos oder mit bis zu 8 Personen online zu spielen. Und alles in 7 Spielmodi, die dir die Luft zum Atmen nehmen.
Siehe und höre selbst: www.wipeoutpulse.com
PSP
PlayStation Portable

Maskottchenparade bei Sega

Samba de Amigo: Wii » Sega » 1. Quartal 2008
Sega Superstar Tennis: PS2 / PS3 / 360 / Wii / DS » Sega » 1. Quartal 2008

GAMES • Wii-exklusiv feiert eine Dreamcast-Legende ihr Comeback: Bei "Samba de Amigo" schüttelt Ihr im Rhythmus der Musik Nunchuk und Fernbedienung. Weitere Details wie z.B. die Songliste rückt Sega noch nicht raus, aber wir sind gespannt, ob das Spielgefühl ohne echte Rasseln immer noch so gut rüberkommt. Für alle gängigen Systeme (nur die PSP geht leer aus) trifft sich dagegen (fast) alles, was beim japanischen Konzern Rang und Namen hat, auf dem Tennisplatz: "Sega Superstar Tennis" vereint 15 Maskottchen aus Vergangenheit und Gegenwart, neben zu erwartenden Kandidaten wie Sonic darf sogar Weltraumreporterin Ulala ("Space Channel 5") mal wieder ins Rampenlicht. Für spielerische Qualitäten sorgen die "Virtua Tennis"-Profis von Sumo Digital, reizvolle Plätze mit Besonderheiten sowie charakterspezifische Spezialschläge runden das bunte Sportspaßbild ab.



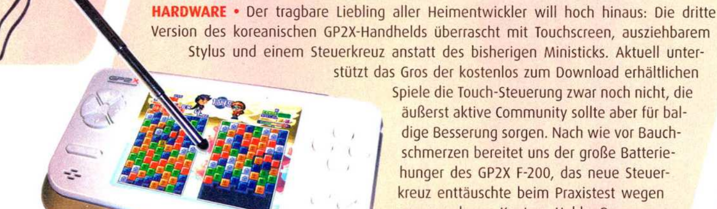
Wii Die Affen sind los: Statt der Maracas schüttelt Ihr jetzt Remote und Nunchuk.



PS3 Blauer Igel gegen Tanz-Amazone – beim "Superstar Tennis" stehen ungewöhnliche Duelle auf der Tagesordnung.

Touchscreen für GP2X

HARDWARE • Der tragbare Liebling aller Heimentwickler will hoch hinaus: Die dritte Version des koreanischen GP2X-Handhelds überrascht mit Touchscreen, ausziehbarem Stylus und einem Steuerkreuz anstatt des bisherigen Ministicks. Aktuell unterstützt das Gros der kostenlos zum Download erhältlichen Spiele die Touch-Steuerung zwar noch nicht, die äußerst aktive Community sollte aber für baldige Besserung sorgen. Nach wie vor Bauchschmerzen bereitet uns der große Batteriehunger des GP2X F-200, das neue Steuerkreuz enttäuschte beim Praxistest wegen unangenehmer Kanten. Hobby-Programmierer und Retrofreaks surfen auf www.gp2x.de – hier gibt's alle weiteren Infos und den Link zum Bestellshop.

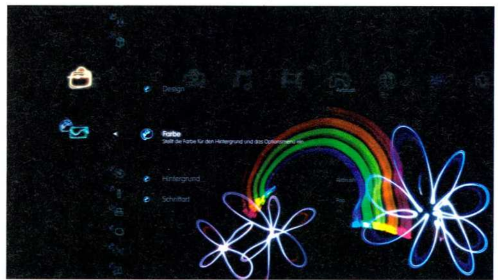


Zitat des Monats

"Es ist nur fair zu sagen, dass Xbox Live allem weit überlegen ist, was unsere Mitbewerber versucht haben. Wir haben keine Konkurrenz."
– Robbie Bach, Microsoft President Entertainment

PS3-Systemupdate: Version 2.01

HARDWARE • Seit 20. November ist das Systemupdate 2.01 für die PlayStation 3 verfügbar. Die Anbindung mit der PSP steht dabei im Vordergrund. Die PS3 lässt sich nun mit der PSP via WiFi an- und ausschalten. Der Zugriff auf die PS3-Festplatte und die darauf befindlichen Medien ist ebenso problemlos wie das ebenfalls neue Erstellen von Playlists. Außerdem hielten neue XMB-Features Einzug: Das Systemmenü darf nun individuell optisch verändert werden. Verschiedene Farbschemata, neue Icons und eigene Hintergrundbilder lassen sich aktivieren. Daneben hält Euch ein Info-Kanal (ähnlich einem RSS-Feed) in der rechten Bildschirmecke auf dem Laufenden. Künftig ist übrigens die Wiedergabe von DivX-Videos geplant.



PS3 Im neuen Design-Menü stellt Ihr Farbe, Hintergrund und Schriftart ein.



PS3 Der Info-Kanal versorgt Euch mit Nachrichten aus der PlayStation-Welt.

NEWS-TICKER >> +++ Gerücht Nr. 1: Unbestätigten Aussagen zufolge soll Nintendo an einer neuen DS-Version ohne GBA-Modulslot arbeiten. +++ Gerücht Nr. 2: Sega soll an einer Wii-Neuauflage von Teil 2 und 3 seiner indizierten Zombie-Schießerei arbeiten +++ Entlassungen: Anfang November gab EA bekannt, rund 350 Mitarbeiter entlassen zu wollen. Erstes Opfer ist das Studio EA Chicago ("Def Jam"- und "Fight Night"-Serie) mit seinen 250 Angestellten. +++



PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

Plattform	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PLAYSTATION 2	Ape Escape: Million Monkeys	Sony	Action	Dezember
PLAYSTATION 2	Aqua Teen Hunger Force: Zombie Ninja Pro Am	Midway	Action	Dezember
PLAYSTATION 2	ATV Offroad Fury 4	Sony	Rennspiel	23. Januar
PLAYSTATION 2	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	Februar
PLAYSTATION 2	Godzilla: Unleashed	Atari	Action	1. Quartal
PLAYSTATION 2	Legend of Spyro: The Eternal Night	Vivendi	Jump'n'Run	14. Dezember
PLAYSTATION 2	Puzzle Quest	D3P	Denken	18. Januar
PLAYSTATION 2	Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	1. Quartal
PLAYSTATION 2	Spiderwick Chronicles, The	Vivendi	Action-Adventure	Februar
PLAYSTATION 3	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
PLAYSTATION 3	Burnout Paradise	Electronic Arts	Rennspiel	24. Januar
PLAYSTATION 3	Club, The	Sega	Action	1. Quartal
PLAYSTATION 3	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	Februar
PLAYSTATION 3	Devil May Cry 4	Capcom	Action	Februar
PLAYSTATION 3	EndWar	Ubisoft	Strategie	1. Quartal
PLAYSTATION 3	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	11. Januar
PLAYSTATION 3	Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	Januar
PLAYSTATION 3	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	Ego-Shooter	17. Januar
PLAYSTATION 3	Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	Dezember
PLAYSTATION 3	Lost	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal
PLAYSTATION 3	Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	6. Dezember
PLAYSTATION 3	Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	1. Quartal
PLAYSTATION 3	SingStar	Sony	Musikspiel	12. Dezember
PLAYSTATION 3	Star Wars: The Force Unleashed	Activision	Action	2. Quartal
PLAYSTATION 3	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Ego-Shooter	Februar
PLAYSTATION 3	Turok Rebirth	Buena Vista	Ego-Shooter	Februar
PLAYSTATION 3	Uncharted: Drakes Schicksal	Sony	Action-Adventure	5. Dezember
PLAYSTATION 3	Unreal Tournament 3	Midway	Ego-Shooter	Dezember
XBOX 360	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
XBOX 360	Burnout Paradise	Electronic Arts	Rennspiel	24. Januar
XBOX 360	Club, The	Sega	Action	1. Quartal
XBOX 360	Dark Messiah of Might & Magic: Elements	Ubisoft	Rollenspiel	Januar
XBOX 360	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	Februar
XBOX 360	Devil May Cry 4	Capcom	Action	Februar
XBOX 360	Earth Defence Force 2017	D3P	Action	7. Dezember
XBOX 360	EndWar	Ubisoft	Strategie	1. Quartal
XBOX 360	Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	Januar
XBOX 360	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft	Action	Februar
XBOX 360	Lost	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal
XBOX 360	Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	1. Quartal
XBOX 360	Spiderwick Chronicles, The	Vivendi	Action-Adventure	Februar
XBOX 360	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal
XBOX 360	Star Wars: The Force Unleashed	Activision	Action	2. Quartal
XBOX 360	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Ego-Shooter	Februar
XBOX 360	Turok Rebirth	Buena Vista	Ego-Shooter	Februar
WII	Brothers in Arms Road to Hill 30	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
WII	CSI: Eindeutige Beweise	Ubisoft	Adventure	Dezember
WII	Dragon Ball Z: Tenkaichi 3	Atari	Beat'em-Up	Januar
WII	Dragon Blade	D3P	Action	7. Dezember
WII	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	11. Januar
WII	Geometry Wars: Galaxies	Vivendi	Action	18. Januar
WII	Ghost Squad	Sega	Lightgun-Shooter	Dezember
WII	Godzilla: Unleashed	Atari	Action	1. Quartal
WII	Legend of Spyro: The Eternal Night	Vivendi	Jump'n'Run	14. Dezember
WII	Link's Crossbow Training	Nintendo	Action	7. Dezember
WII	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Sega	Sport	Dezember
WII	Nitro Bike	Ubisoft	Rennspiel	Dezember
WII	Pokémon Battle Revolution	Nintendo	Card Battle	7. Dezember
WII	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	1. Quartal
WII	Puzzle Quest	D3P	Denken	18. Januar
WII	Samba de Amigo	Sega	Geschicklichkeit	2. Quartal
WII	Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	1. Quartal
WII	Spiderwick Chronicles, The	Vivendi	Action-Adventure	Februar
WII	Totally Spies!	Ubisoft	Action	1. Quartal
WII	Zack & Wiki: Quest for Barbaros Treasure	Capcom	Geschicklichkeit	Januar
PSP	Alien vs. Predator: Requiem	Vivendi	Action	14. Dezember
PSP	ATV Offroad Fury Pro	Sony	Rennspiel	23. Januar
PSP	Castlevania: The Dracula X Chronicles	Konami	Action-Adventure	Februar
PSP	Coded Arms Contagion	Konami	Ego-Shooter	Februar
PSP	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	Februar
PSP	Football Manager 2008	Sega	Simulation	Dezember
PSP	Legend of Spyro: The Eternal Night	Vivendi	Jump'n'Run	14. Dezember
PSP	NBA Live 08	Electronic Arts	Sportspiel	6. Dezember
PSP	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	Januar
PSP	Pursuit Force: Extreme Justice	Sony	Action	5. Dezember
PSP	Puzzle Quest	D3P	Denken	18. Januar
PSP	SOCOM : U.S. Navy SEALs Tactical Strike	Sony	Ego-Shooter	5. Dezember
PSP	Syphon Filter: Logan's Shadow	Sony	Action	5. Dezember
PSP	Wipeout Pulse	Sony	Rennspiel	5. Dezember
DS	Dead Head Fred	D3P	Action	14. Dezember
DS	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	7. Dezember
DS	Geometry Wars: Galaxies	Vivendi	Action	18. Januar
DS	Godzilla: Unleashed	Atari	Action	1. Quartal
DS	Legend of Spyro: The Eternal Night	Vivendi	Jump'n'Run	14. Dezember
DS	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Sega	Sport	Dezember
DS	Miami Nights: Singles in the City	Ubisoft	Simulation	1. Quartal
DS	Panzer Tactics DS	10tacle Studios	Strategie	3. Dezember
DS	Puzzle Quest	D3P	Denken	18. Januar
DS	Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	1. Quartal
DS	Spiderwick Chronicles, The	Vivendi	Action-Adventure	Febuar

Was bedeutet...?

MAN!AC

Das gefällt uns:
- » über 100 Seiten
- » mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite
- » zusätzliche Infos auf DVD

Daran muss gearbeitet werden:
- » noch mehr Spiele im Preview- und Testteil
- » spielbare Demos
- » alle Spiele auf DVD

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.

POTENZIAL 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.

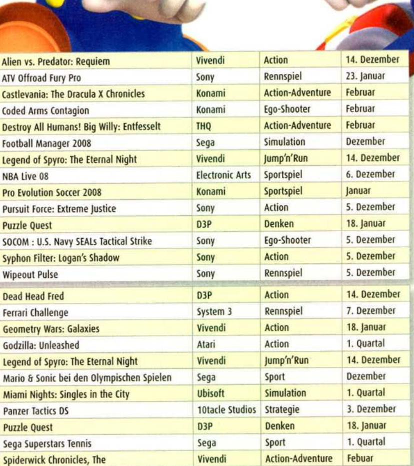
MAN!AC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

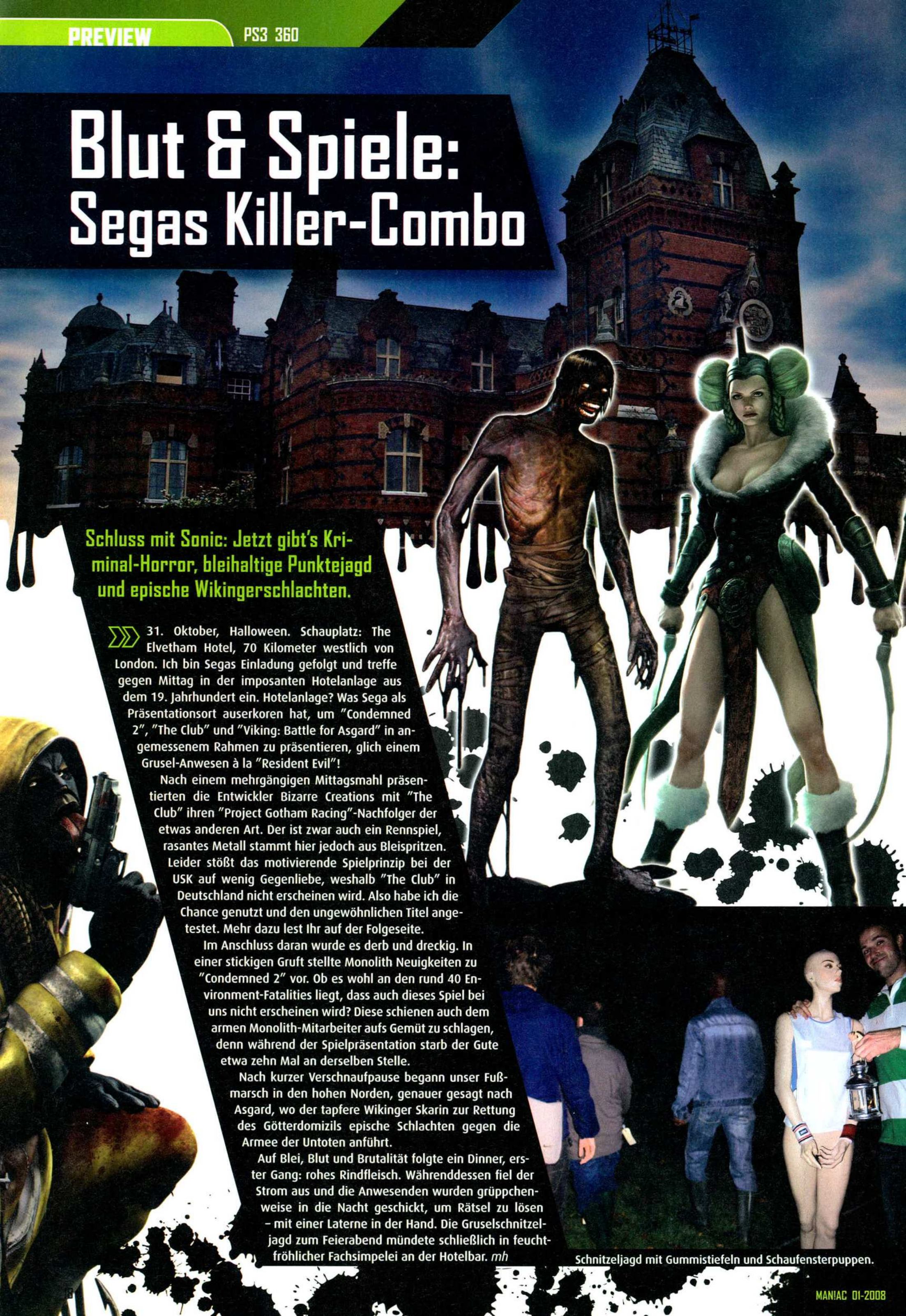


First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.





Blut & Spiele: Segas Killer-Combo



Schluss mit Sonic: Jetzt gibt's Kriminal-Horror, bleihaltige Punktejagd und epische Wikingerschlachten.

31. Oktober, Halloween. Schauplatz: The Elvetham Hotel, 70 Kilometer westlich von London. Ich bin Segas Einladung gefolgt und treffe gegen Mittag in der imposanten Hotelanlage aus dem 19. Jahrhundert ein. Hotelanlage? Was Sega als Präsentationsort auserkoren hat, um "Condemned 2", "The Club" und "Viking: Battle for Asgard" in angemessenem Rahmen zu präsentieren, glich einem Grusel-Anwesen à la "Resident Evil"!

Nach einem mehrgängigen Mittagsmahl präsentierten die Entwickler Bizarre Creations mit "The Club" ihren "Project Gotham Racing"-Nachfolger der etwas anderen Art. Der ist zwar auch ein Rennspiel, rasantes Metall stammt hier jedoch aus Bleispritzen. Leider stößt das motivierende Spielprinzip bei der USK auf wenig Gegenliebe, weshalb "The Club" in Deutschland nicht erscheinen wird. Also habe ich die Chance genutzt und den ungewöhnlichen Titel angetestet. Mehr dazu lest Ihr auf der Folgeseite.

Im Anschluss daran wurde es derb und dreckig. In einer stickigen Gruft stellte Monolith Neuigkeiten zu "Condemned 2" vor. Ob es wohl an den rund 40 Environment-Fatalities liegt, dass auch dieses Spiel bei uns nicht erscheinen wird? Diese schienen auch dem armen Monolith-Mitarbeiter aufs Gemüt zu schlagen, denn während der Spielpräsentation starb der Gute etwa zehn Mal an derselben Stelle.

Nach kurzer Verschnaufpause begann unser Fußmarsch in den hohen Norden, genauer gesagt nach Asgard, wo der tapfere Wikinger Skarin zur Rettung des Götterdomizils epische Schlachten gegen die Armee der Untoten anführt.

Auf Blei, Blut und Brutalität folgte ein Dinner, erster Gang: rohes Rindfleisch. Währenddessen fiel der Strom aus und die Anwesenden wurden grüppchenweise in die Nacht geschickt, um Rätsel zu lösen – mit einer Laterne in der Hand. Die Gruselschnitzeljagd zum Feierabend mündete schließlich in feuchtfröhlicher Fachsimpelei an der Hotelbar. *mh*

Schnitzeljagd mit Gummistiefeln und Schaufensterpuppen.

The Club

PS3 Treffsicherheit lohnt sich: Für Kopfschüsse kassiert Ihr Extrapunkte.



PS3 Noch mehr Extrapunkte: Treffer aus der 180-Grad-Drehung.

Bizarre Creations bleibt seinen Wurzeln treu: Wie man vom Kudos-König zum High-Score-Helden wird.

Nach einer kurzen Demonstration ging es an den vorbereiteten Spielstationen zur Sache. Seit der letzten Vorführung im Sommer hat "The Club" grafisch ordentlich zugelegt – so der erste positive Eindruck zu Segas ungewöhnlichem Shooter. Und das sollte nicht der letzte gewesen sein, denn das Oldschool-orientierte Spielprinzip motiviert von der ersten Minute an zu immer besseren Leistungen, obwohl oder gerade weil nennenswerte Erfolge anfangs ausbleiben. Aber worum geht es bei "The Club"?

Ihr wählt zu Beginn einen von acht Kämpfern, der sich in puncto Geschwindigkeit, Ausdauer und Agilität von den anderen unterscheidet. Wie in Beat'em-Ups hat jeder Charakter eine eigene Hintergrundgeschichte, die ihn zur Teilnahme bei den grausamen Spielen der titelgebenden Geheimorganisation bewegt hat.

In acht Szenarien und insgesamt 48 Abschnitten schicken Euch die "PGR"-Erfinder auf eine Rennstrecke der besonderen Art. Statt Kudos-Combos durch gelungene Drifts zu sammeln, rennt Ihr mit Eurem Protagonisten durch linear angelegte Levels und killt Gegner im Sekundentakt und landet Treffer auf versteckten Schildern. Innerhalb eines immer kleiner werdenden Zeitfensters erhöht sich für jeden Treffer ein Combo-Multiplikator. Um bei den Online-Ranglisten mitmischen zu können, sind die so genannten Modifiers unerlässlich: So bringt beispielsweise die letzte Patrone im Magazin Extrapunkte, ebenso Headshots, Querschläger-Kills oder Treffer aus der 180-Grad-Drehung heraus. Obendrein fließen die verbleibende Lebensenergie und Eure Treffgenauigkeit in die Abschlusswertung ein. Wer schon beim Skater-Tony nach der optimalen Combo-Strecke suchte, der dürfte auch mit "The Club" glücklich werden. In bester Lightgun-Shooter-Manier lauern Eure Widersacher stets an derselben Stelle, gehen bei Beschuss jedoch in Deckung. Darüber hinaus gibt es geheime Bonusgegner und Wege aufzuspüren, diverse Spielmodi sorgen für Abwechslung. Die Besonderheiten des Mehrspieler-Modus sind noch geheim.

»So bringt die letzte Patrone im Magazin Extrapunkte, ebenso Headshots und Querschläger-Kills.«

Trotz der beliebig anmutenden Third-Person-Perspektive erinnert das Spielprinzip hinter "The Club" eher an "Project Gotham Racing" oder "Tony Hawk" denn an einen Action-Shooter. Weil das Spiel auf möglichst schnelles, kunstvolles Töten ausgelegt ist, erscheint "The Club" leider nicht offiziell in Deutschland.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Bizarre Creations, England
Hersteller	Sega
Genre	Action
Termin	1. Quartal 2008

THE CLUB

Das gefällt uns:
- erfrischend ungewöhnliches Spielprinzip
- Combo-System mit Tiefgang verspricht hohen Wiederspielwert
- sehr schnelle, ruckelfreie Grafik
- motivierende Punktejagd mit Online-Ranglisten

Daran muss gearbeitet werden:
- in Sachen Detailgrad darf die Grafik noch zulegen

Motivierende High-Score-Jagd à la "Tony Hawk" mit hohem Bodycount.

POTENZIAL (Skala 0–100)



PS3 Erschießt gepanzerte Gegner = Penetrator-Bonus.



PS3 Viele Gegner lassen den Combo-Zähler explodieren.



Condemned 2



360 Findet heraus, wer für diesen brutalen Mord verantwortlich ist.

In Monoliths finsterem Psycho-Horror knackt Ihr haufenweise Knochen und rätselhafte Mordfälle.

Monolith präsentierte die Fortsetzung zum indizierten "Condemned: Criminal Origin" stilgerecht in einer muffigen Gruft unterhalb einer Kirche auf dem Grundstück des Elvetham-Hotels. Besser hätte man es kaum treffen können, denn was in den folgenden Minuten über den Bildschirm flimmerte, war dreckig und finster zugleich. Dabei wurde an diesem Tag im Gegensatz zur E3-Präsentation sogar auf allzu explizite Gewalt verzichtet. Also keine ausgekugelten Arme, kein Ertränken in der Toilettenschüssel, auch krachten keine Schädel in herumstehendes Mobiliar. Vielmehr stand die äußerst beklemmende Atmosphäre im Vordergrund, als Hauptcharakter Ethan Thomas schweren Schrittes durch die Finsternis verrotteter Hotelflure stapfte und sich dabei im Schein der Taschenlampe hektisch umsah. Nach den Ereignissen im ersten Teil wird der reaktivierte Polizist zunehmend von Halluzinationen geplagt. Ganz und gar real wirkte ein wutschnaubender, entstellter Mann, der urplötzlich auf uns losstürmte. Mit wuchtigen Schlagcombos bringt Ethan seinen Widersacher ins Taumeln, ein beherzter Griff zu einem herumliegenden Metallrohr sollte den entscheidenden Vorteil liefern...

Ethans Waffenarsenal endet aber nicht bei der Zweckentfremdung herumliegender Gegenstände, auch Schusswaffen und etwa 40 Finishing Moves, zu denen Ihr die Umgebung nutzt, warten auf erwachsene Spieler. Neben den brutalen Kämpfen spielen forensische Untersuchungen eine große Rolle in "Condemned 2". Als Polizist untersucht Ihr Tatorte, analysiert Spuren und klickt Euch durch Menüs mit Antworten, um Eurer Partnerin die richtigen Informationen zu funken. Um zum Beispiel die Todesursache zu ermitteln, sucht Ihr nach Auffälligkeiten und achtet auf Details. Trat das tödliche Projektil in der Brust oder im Rücken ein? Für den Fortschritt im Spiel sind diese Multiple-Choice-Einlagen zwar nicht erforderlich, sie unterstützen aber die Atmosphäre, liefern zusätzliche Story-Häppchen und Upgrades für Eure Ausrüstung.

> »Neben den brutalen Kämpfen spielen forensische Untersuchungen eine große Rolle.«

360 Teer ist bekanntermaßen ungesund, teerbeschmierte Kreaturen auch.

Bei "Condemned 2" habe man auf die Fans gehört, erklärt Lead Game Designer Frank Rooke. Die Fans wollten mehr als die vier Finishing Moves des Vorgängers, also bekommen sie diese. Während psychotische Grafikeffekte und fieser Sound die Story um abstoßende Mordfälle unterstreichen, bleibt zu hoffen, dass die derben Exekutionen sinnvoll ins Spiel eingebunden werden und nicht nur dem reinen Schauwert dienen.

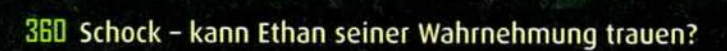
INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Monolith, USA
Hersteller	Sega
Genre	Ego-Shooter
Termin	1. Quartal 2008

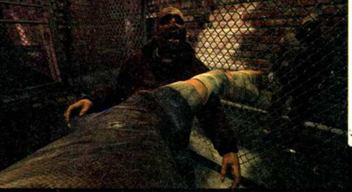
CONDEMNED

Ethan Thomas' zweiter Einsatz verspricht, ein verstörendes und äußerst brutales Horrorerlebnis zu werden und erscheint deshalb nicht in Deutschland.

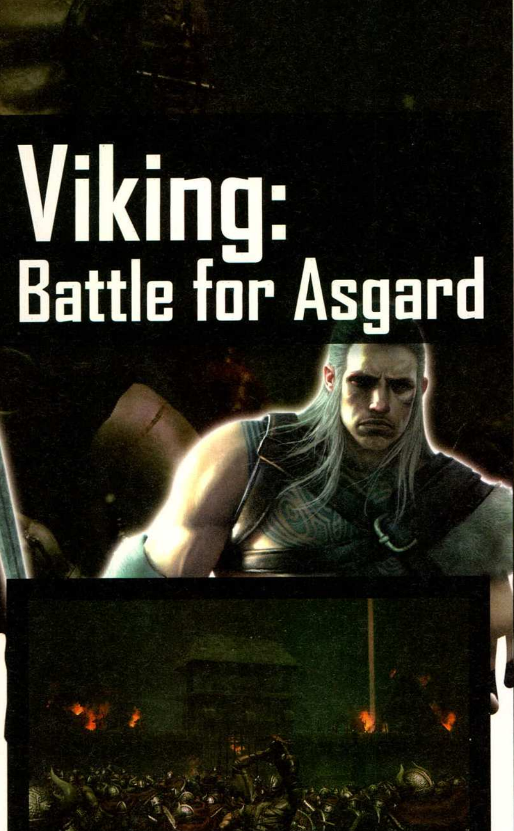




360 Schock – kann Ethan seiner Wahrnehmung trauen?



360 Ein ausgefeiltes Kampfsystem verspricht coole Fights.



Viking: Battle for Asgard

360 Führt Euer Heer in die Schlacht gegen die Armee der Untoten.

Ob epische Schlachten oder blutige Kämpfe: Die alten Wikinger wussten zu kämpfen.

Nicht nur in der griechischen, sondern auch in der nordischen Mythologie tummeln sich Unholde, blutrünstige Krieger und Intrigen. Während sich Kratos um die Griechen kümmert, bedienen sich die "Total War"-Macher Creative Assembly bei den Wikingern. Held Skarin zieht im Namen der Götter in den Krieg gegen die abtrünnige Göttin Hel und deren Armee von Untoten. Obwohl die epischen Schlachten nur etwa 20 Prozent des Spiels ausmachen, lag der Fokus der Präsentation auf den imposanten Szenen, die wie eine erwachsene Variante der "Kameo"-Trollkämpfe anmuten. Abertausende von Kriegern tummeln sich auf dem Schlachtfeld, wo gegnerische Priester gefallene Feinde zu neuem Leben erwecken. Rennt also zu den Nachschub-Zauberern und schaltet sie mit cleveren Angriffscombos aus. Gelegentlich trefft Ihr auf muskulöse Riesen, deren Tod belohnt Euch mit einer Art Drachen-Smartbomb.

Abseits solcher grafischer Highlights erkundet Ihr drei große Inseln und rekrutiert neue Mitstreiter. Dazu schleicht Skarin nachts an Patrouillen vorbei, organisiert Hinterhalte, rettet Kameraden oder hackt heimtückische Baum-Assassinen entzwei.

Eine Veröffentlichung in Deutschland ist trotz derber Splattereffekte wahrscheinlich, vermutlich müssen wir aber mit Schnittauflagen leben.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Creative Assembly, England
Hersteller	Sega
Genre	Action-Adventure
Termin	1. Quartal 2008

360 Skarin auf Insel-Erkundungstour.



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Das Wikingerabenteuer könnte dank gewaltiger Schlachten und abwechslungsreicher Missionen ein atmosphärisches Erlebnis werden, das Potenzial ist da.



Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros

Erlebt mit Capcoms Duo ein kunterbuntes Knobel-Abenteuer, das sich gewaschen hat.



Wii Manchmal benutzt Ihr nicht nur einzelne Werkzeuge, sondern dürft mit ihnen sogar rumfahren: Dann wird die Fernbedienung seitlich gehalten.


Wii Jetzt aber flott: Zeigt die Uhr links unten auf zwölf, düst der erbarmungslose Putzroboter los und wischt Euch gleich mit auf.

Ob die Entwickler von "Zack & Wiki" Guybrush Theepwood kennen? Denn was Ihr nur mit der Remote bewaffnet auf dem Wii erlebt, hat in der Tat viele Gemeinsamkeiten mit dem Point'n'Click-Klassiker "The Secret of Monkey Island" von LucasArts. Nicht nur die Kontrolle ist ähnlich, auch die beiden Hauptfiguren würden gut in den Oldie passen, sind sie doch ein Piratenjunge (Zack) und ein fliegender Affe (Wiki). Dazu gesellt sich noch eine weitere Spezies, die besonders auf dem Wii gerade in Mode ist – die anderen Mitglieder des Freibeuterhaufens, die Euch gelegentlich in Nebenrollen aushelfen, sind nämlich Hasen.

»"Zack & Wiki" ist ausgefuchste Rätselkost, die Eure grauen Zellen zum Rauchen bringt.«

Diese skurrile Truppe tummelt sich in quietschbunten Szenarien und glänzt mit so putzigen Animationen, dass manch erwachsener Zocker mit einem "Das kann doch nur ein Kinderspiel sein" abwinken wird. Aber damit würde er nicht nur ein sehr spaßiges Abenteuer verpassen, sondern auch völlig falsch liegen: "Zack & Wiki" ist ausgefuchste Rätselkost, die Eure grauen Zellen zum Rauchen bringt.

Wii Um die Puzzleteile richtig einzusetzen, dreht Ihr sie mit einem Handgelenksschwung.

Ganz klassisch lotst Ihr Euer Duo durch die Gegend, indem Ihr den gewünschten Zielort per Remote anvisiert. Geschicklichkeitseinlagen gibt es entsprechend wenige, allerdings ist manchmal gutes Timing oder Eile geboten. Auch die verschiedenen Objekte, mit denen Ihr interagiert, nehmt Ihr so auf. Zum Einsatz werden Gesten fällig: So ahmt Ihr z.B. die Bewegungen einer Säge oder einer Angel nach, während Bomben mit Schwung weggeworfen werden. Diese Techniken braucht Ihr häufig, denn schon bald werden die Rätsel ziemlich knifflig und verlangen gute Kombinationsgabe.

Durch die witzige Inszenierung sowie die Möglichkeit, nebenbei viele versteckte Extras aufzuspüren, ist die Motivation bei "Zack & Wiki" hoch. Frustige Elemente gibt's allerdings auch: Immer wieder warten Stellen, an denen Ihr Euch die Zähne ausbeißt, falls Ihr nicht vorher eins der teuren 'Hinweis-Tickets' gekauft habt. Außerdem lernt Ihr die Funktionsweise mancher Fallen erst, wenn Ihr reingetappt seid – erneutes Spielen inklusive. Vielleicht nutzen Capcom und Nintendo die verbliebene Zeit zum Europastart, um diese Problemstellen etwas zu entschärfen, aber auch so ist die Suche nach dem "Schatz von Barbaros" ein gelungener Knobelspaß, der so nur auf dem Wii funktioniert. *us*

INFOS



System	Wii
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom/Nintendo
Genre	Adventure
Termin	Januar 2008

ZACK & WIKI: DER SCHATZ VON BARBAROS

Das gefällt uns:
- » putzige Grafik
- » gelungene Point & Click-Steuerung
- » originelle Gimmicks
- » anspruchsvolle Rätsel

Daran muss gearbeitet werden:
- » stellenweise frustrierend schwer
- » plötzliche Tode möglich

Originell inszeniertes Abenteuer mit knallharten Rätseln und toller Nutzung der Remote-Möglichkeiten – für Rätselliebhaber eine feine Sache.

POTENZIAL 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0



VIKING
BATTLE FOR ASGARD
COMING SOON
the CREATIVE ASSEMBLY
PLAYSTATION 3
XBOX 360
SEGA
www.sega.de
© The Creative Assembly Limited. VIKING: Battle for Asgard and the VIKING: Battle for Asgard are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA, and the SEGA logo are registered trademarks or trade marks of SEGA Corporation. "", "PLAYSTATION", "PS3", "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.

EndWar



Ubisoft lädt zum Endzeitkrieg: MAN!AC spielt die vielversprechende Hightech-Strategie erstmals an.

Wir besuchten die Ubisoft Studios in Shanghai, um deren neueste Entwicklung zu begutachten: Auf den Schlachtfeldern von "EndWar" bekriegen sich drei große Mächte. USA, Europa und Russland schicken jeweils bis zu 1.000 Einheiten auf 40 verschiedene Karten, um den Sieg davonzutragen. Die Szenarien erinnern teils frappierend an "Ghost Recon Advanced Warfighter" und bestechen mit Echtzeitschatten sowie korrekt animierten Bodentruppen. So hetzen Eure Mannen realistisch über den Bildschirm, um am nächsten Gebäude Deckung zu finden oder Sperrfeuer zu legen – "EndWar" macht bereits jetzt einen technisch ausgereifteren Eindruck als die Genrekonkurrenz von "Halo Wars" und "Command & Conquer".

Viel Zeit zum Sightseeing bleibt nicht: Flugs solltet Ihr Eure Verbände in Position bringen. Per Pad oder Sprachkommando erteilt Ihr den Befehl auszurücken, Checkpoints aufzusuchen, sich zu gruppieren oder anzugreifen. Statt dem genretypischen 'Fog of War' kommt eine drehbare Kamera über den Köpfen Eurer Truppen zum Einsatz, die sich aber nicht ganz frei bewegt. So seht Ihr nicht mehr wie Eure Mannen und seid nie vor bösen Überraschungen hinter der nächsten Hügelkette gefeit.

Bei Auseinandersetzungen setzt Ihr geschickt die Fähigkeiten Eurer Truppen ein: Artillerie beschießt Gebiete aus der zweiten Reihe, während Panzer die gegnerische Phalanx durchbrechen und Scharfschützen gezielt die feindliche Infanterie ausschalten. Helikopter nehmen gut geschützte Stellungen unter Feuer und wahren die Lufthoheit. Eure Bodentruppen nehmen derweil den nächsten Checkpoint ein – ein wichtiger Punkt in Richtung Gesamtsieg. Dank dreh- und zoombarer Karte geht der Überblick nicht verloren. Auf selbiger dürft Ihr sogar das ganze Spiel bestreiten und Kommandos erteilen. Doch dann entgeht Euch das

ZOCKER-LINGUISTIK

Ein hervorstechendes Feature in "EndWar" ist die gelungene Spracherkennung. Diese gestaltet sich denkbar einfach: Drückt Ihr den rechten Schultertrigger, dreht das Spiel den Sound herunter und erwartet Euer Kommando. Dieses baut Ihr aus gesprochenen Phrasen, meist Einheitenname, Befehl und Ziel, zusammen: 'Unit Three move to Charlie'. Neben der Bewegung organisiert Ihr damit Angriffe, Rückzug, Nachschub und Gruppierung – eigentlich alles, was der virtuelle General im Alltag braucht. Dabei werden selbst schnell gesprochene Kommandos verstanden und umgehend in die Tat umgesetzt. Die Spracheingabe ist kein Selbstzweck: Nach kurzer Eingewöhnung funktioniert das Befehligen tatsächlich schneller und intuitiver als mittels Controller. Das Ergebnis: ein neues Spielgefühl, das Euch noch tiefer ins Kriegsgeschehen saugt. Ubisoft verspricht übrigens eine komplette Lokalisierung des Titels inklusive Sprachkommandos – wir sind gespannt, ob's in Deutsch dann auch so problemlos klappt.



360 "EndWar" lässt es grafisch krachen: Es ist nicht nur jede Menge auf dem Bildschirm los, auch gewaltige Explosionen beeindrucken.

»"EndWar" macht bereits jetzt einen technisch ausgereifteren Eindruck als die Genrekonkurrenz.«



360 Mittendrin im Gefecht: Der Infanterie-Trupp würde gegen die Panzer eigentlich alt aussehen, aber zum Glück rückt von hinten bereits die Verstärkung an.





360 Kluge Planung ist Trumpf: Zerstört Ihr mit Eurer Helikopter-Attacke den Flugzeugträger, bleibt der feindliche Luftangriff aus.



360 Die mächtigen Artillerie-Geschosse haben jede Menge Durchschlagskraft, sind aber empfindlich – stellt sie deshalb lieber weiter hinten auf.

größte Effektspektakel – die neuen Waffen. Die USA setzen auf Satelliten und Lasertechnik, Europa dagegen auf elektronische Kampfführung, während sich Russland chemischer Kriegsführung und Nukleargeschossen verschrieben hat. Die gelungene Inszenierung samt Explosionswolken und zerstörbaren Bauten saugt Euch förmlich ins Geschehen.

Je mehr Schlüsselpositionen Ihr einnehmt, umso schneller dürft Ihr Nachschub ordern. Bis zu 24 verschiedene Verbände tummeln sich so auf der Karte. Beim Mehrspieler-Modus teilen sich acht Konsolengeneräle diese Einheiten. Dabei setzt Ihr auf zerbrechliche Bündnisse oder tretet zum alles entscheidenden Deathmatch an.

Nach erfolgreicher Schlacht dürfen kampferfahrene Einheiten aus einer Palette von bis zu 300 verschiedenen Upgrades wählen. Dann geht's zum nächsten Szenario: Neben Paris, New York, Moskau oder Berlin bringt Euch "EndWar" auch zu Schauplätzen am Kennedy Space Center, zu Militärflughäfen oder einem Kernkraftwerk. Doch bevor neue Strategien ausgetüftelt werden, erzählen aufwändige Zwischensequenzen die Geschichte des fiktiven Weltkrieges. *ts*

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Ubisoft, China
Hersteller	Ubisoft
Genre	Strategie
Termin	1. Quartal 2008

ENDWAR

Das gefällt uns:
- » einfache, aber hilfreiche Kontrolle der Teammitglieder
- » intensive Soundkulisse
- » knallharte Ballereien gegen wehrhafte Alienmutanten

Daran muss gearbeitet werden:
- » Bildrate momentan noch nicht optimiert
- » viele Ereignisse gescriptet

Ubisofts moderne Kriegsführung mischt das unterbesetzte Strategie-Genre tüchtig auf und verweist technisch bereits jetzt die Konkurrenz auf die Ränge.



Devil May Cry 4

360 "Devil May Cry 4" beginnt furios: Gleich nach dem schicken Introfilm konfrontieren Euch die Entwickler mit dem Kampf gegen Dante.

MAN!AC weiß (fast) alles: Wir gingen mit Dante und Nero auf die Pirsch, jagten Bossgegner und sprachen mit Produzent Hiroyuki Kobayashi.

Mutloser HD-Aufguss oder die spektakulärste Dämonenjagd seit es Konsolen gibt – was wird aus "Devil May Cry 4"? Bis vor wenigen Wochen hätte ich diese Frage vermutlich mit einem gelangweilten Zucken der Mundwinkel, einer spöttischen Bemerkung über die optische Ähnlichkeit zwischen Nero und Dante und folgendem Satz beantwortet: "Ist doch wieder dasselbe, nur eben auf Next-Gen." Jetzt aber habe ich mehr gesehen von "Devil May Cry 4": Dantes neue Fähigkeiten, coole Cutscenes, heiße Ladys, fette Bosse, atemberaubende Areale, top Effekte. Das Beste ist aber: Ich konnte es ausgiebig anzocken, mich mit Nero durch einen Schneesturm kämpfen, in düstere Kathedralen vordringen und wuchtig animierten Schergen den Schneid abkaufen. Auch Dante (mit dem Ihr die zweite Hälfte bestreitet) war spielbar und zeigte, dass er noch lange nicht zum alten Eisen gehört. "DMC"-Fans kennen seine Kampfstile 'Trickster', 'Gun Slinger', 'Royal Guard' und 'Sword Master' bereits aus Teil 3, dass Ihr mittels Steuerkreuz aber munter durchwechseln könnt, ist allerdings neu.

Der Clou sind aber die Neuzugänge in Dantes Angriffsrepertoire: Ein Druck auf die R2-Taste (rechter Trigger beim Xbox-360-Pad) und der Weißschopf wandelt auf den Spuren von Ryu und Ken. Mit fliegenden Fäusten und krachigen Kicks treibt Ihr Gegner in die Enge, dann gibt ihnen ein 'Shoryuken'-ähnlicher Move den Rest. Schlüpft Dante (durch erneuten Tastendruck) ins 'Luzifer'-Kostüm,





PS3 Dante kann viel: Links seht Ihr einen deftigen Kick im 'Street Fighter'-Modus, rechts die Vorteile des 'Gun Slinger'-Stils.



360 Die Kämpfe sprühen vor Dynamik: Ihr metzelt, ballert, springt, werft Gegner oder holt sie heran – das alles in konstanten 60 Bildern pro Sekunde.

360 Da will ich hin: Perfekt inszenierte Kamerafahrten setzen die Laufwege zum nächsten Areal imposant in Szene.

spickt er seine Feinde am liebsten mit rotglühenden Nadelschwertern. Noch besser: Während er gottgleich in der Luft schwebt, mutiert er zum diabolischen Dirigenten und lässt das Verderben auf die Dämonenschar regnen. Das Beste hatte sich Produzent Hiroyuki Kobayashi bei seiner Präsentation aber bis zuletzt aufgehoben – 'Pandoras Box'. Sobald

»Schlüpft Dante ins 'Luzifer'-Kostüm, spickt er seine Feinde mit rot glühenden Nadelschwertern.«

Dante über dieses Vernichtungsinstrument verfügt (und genug Spezialenergie aufgeladen hat) werden Feinde zu Spielbällen: Die unscheinbare Kiste mutiert zu Chaingun, Raketenwerfer und Laserwumme oder bringt als Smartbomb den Bildschirm zum Brennen. Neuling Nero kontert mit seinen 'Exceed'-Attacken: Mit der linken Schultertaste ladet Ihr eine zusätzliche Leiste bis zu dreimal auf – umso kerniger und feuriger werden Eure Angriff daraufhin.

Nicht weniger spektakulär war der anschließende Bossfight: Eine gar garstige Riesenschlange windet sich durch die verregnete Dschungellandschaft und verwandelt sich vor Euren Augen in ein weibliches Pflanzen-Irgendwas bestehend aus Tentakeln, Reißzähnen, Brüsten und Fangarmen. Lässig verabreicht Nero der Blumenbraut eine Spezialbehandlung mit dem 'Devil Bringer' (seiner blau schimmernden Dämonenfaust), schleudert sie quer durchs Level und zerfetzt anschließend – in zähen Schleim gekleidet – den kostbaren Eierschatz in ihrem Inneren.

Wo wir schon bei Schweinereien sind – neben den (bekannten) heißen Fegern Trish und Lady tritt Busenstar Gloria zum ersten Mal auf: Die Kampfkünstlerin gehört zur geheimnisumwitterten Bruderschaft, die den Teufelskrieger Sparda anbetet. Auch Hauptcharakter Nero ist Mitglied dieser Vereinigung und muss ansehen, wie Dante ihren Hohepriester abschlachtet. Mit dem unvermeidbaren Duell der beiden Rotmäntel beginnt das Spiel, in Gestalt von Nero erlernt Ihr den Gebrauch des 'Devil Bringers' – nebenbei müsst Ihr Dante besiegen. Wahrlich keine leichte Aufgabe; Capcom versprach aber, den Schwierigkeitsgrad noch anzupassen. Ärgerlicher waren da schon die "DMC"-typischen Komplikaktionen bei der Wegsuche: Auf unseren Ausflügen kamen wir nicht nur einmal vom rechten Pfad ab. In technischer Hinsicht hingegen ist Capcoms HD-Gemetzel top in Form: Vor gestochen scharfen Hintergründen duellieren sich hochaufgelöste Helden mit modrigen Monstrositäten während Euch das Effektgewitter gleichermaßen bezirzt.

Bei einer Fragestunde konnte uns Kobayashi die Sorge um mehrmals zu absolvierende Levels nehmen: Zwar werden beide Helden teils ähnliche Areale besuchen, aufgrund unterschiedlicher Aufgabenstellung und Fähigkeiten ist Abwechslung garantiert. Leider musste der Meister die Frage nach einem Versus-Modus verneinen. Den Kampf Nero gegen Dante wird's nur in der Version Spieler vs. Computer geben – schade. *ms*

INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	Februar 2008

DEVIL MAY CRY 4

Das gefällt uns:
- » äußerst variantenreiches Kampfsystem
- » fast makellose Spielbarkeit
- » zwei Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- » tolle HD-Grafik, die nur im...

Daran muss gearbeitet werden:
- » ...Standbild etwas leblos wirkt
- » teils lästige Pfadsuche

Turbulente Action-Oper mit viel Story, coolen Charakteren und starker Optik – spielt sich klasse und hat das Zeug, das beste "Devil May Cry" zu werden.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0



360 Damenwahl bei "Devil May Cry 4": Die mysteriöse Gloria betört Euch mit tiefen Einblicken...



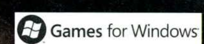
PS3 ...die widerliche Pflanzenfrau hat unseren Nero sogar zum Fressen gern.



KANE & LYNCH
DEAD MEN™

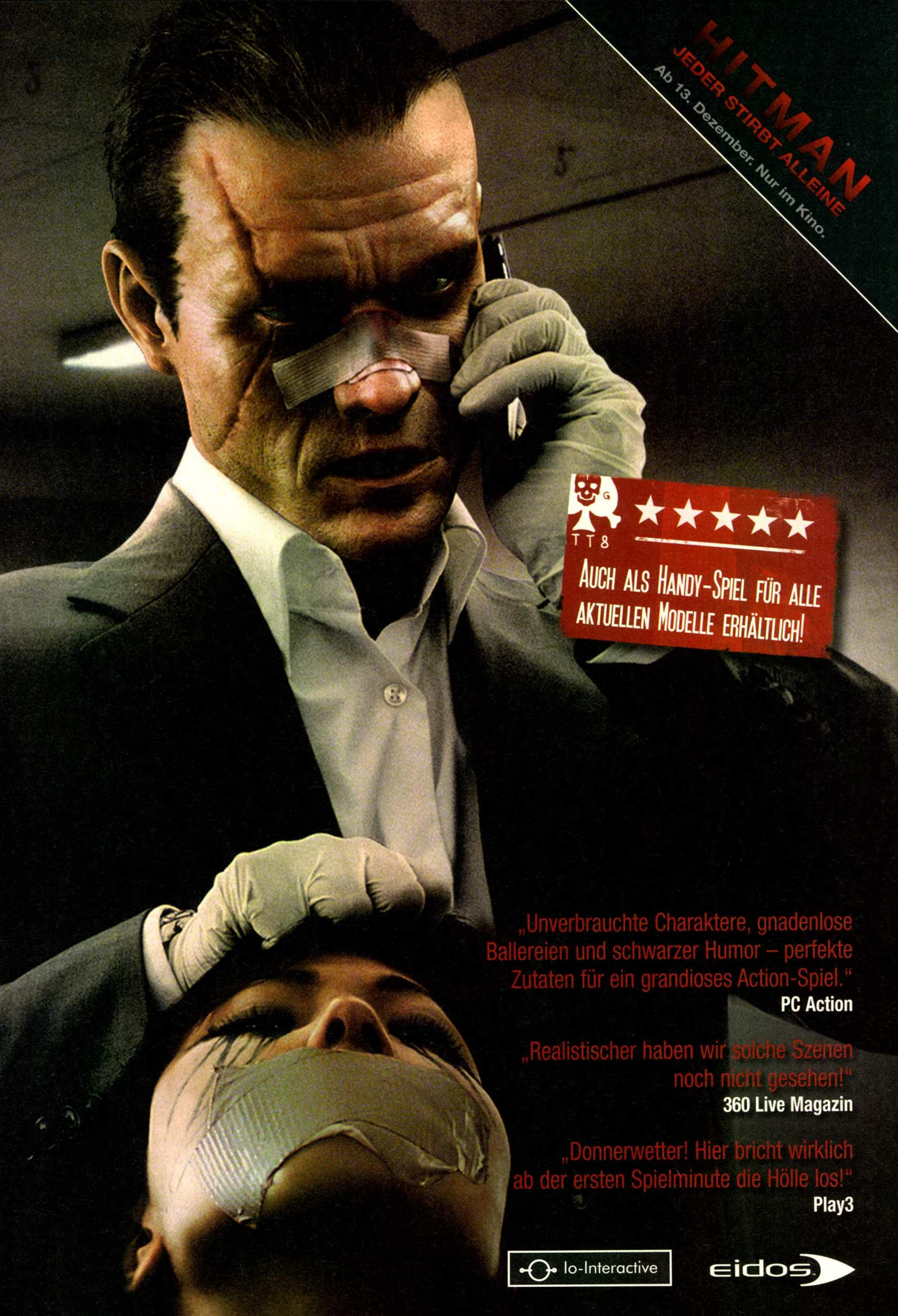
WWW.KANEANDLYNCH.COM



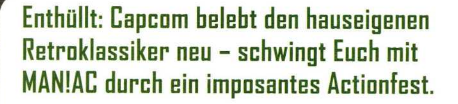




PLAYSTATION 3


HITMAN
JEDER STIRBT ALLEINE
Ab 13. Dezember. Nur im Kino.
TT8
AUCH ALS HANDY-SPIEL FÜR ALLE AKTUELLEN MODELLE ERHÄLTLICH!
„Unverbrauchte Charaktere, gnadenlose Ballereien und schwarzer Humor – perfekte Zutaten für ein grandioses Action-Spiel."
PC Action
„Realistischer haben wir solche Szenen noch nicht gesehen!"
360 Live Magazin
„Donnerwetter! Hier bricht wirklich ab der ersten Spielminute die Hölle los!"
Play3
Io-Interactive
eidos

Bionic Commando



Enthüllt: Capcom belebt den hauseigenen Retroklassiker neu – schwingt Euch mit MAN!AC durch ein imposantes Actionfest.

Habt Ihr schon mal von "Top Secret: Hitler no Fukkatsu" gehört? Nein? So hieß die japanische Originalversion des NES-Actiontitels "Bionic Commando" aus dem Jahre 1988. Im Westen war von der Auferstehung des Nazi-Diktators durch einen verrückten Wissenschaftler nichts geblieben, dafür begeisterte der bionische rechte Arm des umbenannten Helden Super Joe. Der konnte zwar nicht springen, dafür aber schwingen – mit stählernen Muckis und Greifarm hangelte er von einer Plattform zur anderen und gab 2D-Schurken Saures.

Der eigenen Aussagen zufolge weltgrößte Fan dieser Retroperle ist Ben Judd. Glücklicherweise arbeitet der bei Capcom. Also drängte Ben, der fließend japanisch spricht, auf eine Fortsetzung seines Lieblingsspiels. Und Ben wurde erhört: Prompt befördert ihn seine Firma zu Capcoms erstem nicht-japanischen Produzenten im Land der aufgehenden Sonne. Sein Auftrag: ein neues "Bionic Commando". Zusammen mit Kreativberater Motohide Eshiro ("Onimusha 2") und den 115 Mitarbeitern des schwedischen Entwicklerteams GRIN (verantwortlich für die PC-Versionen von "GRAW 1&2") werkelt der frischgebackene Produzent an der Verwirklichung seines Traums. Beim Capcom Gamer's Day in London durften die stolzen Macher ihr Baby endlich der Öffentlichkeit präsentieren – zuerst anhand eines imposanten Trailers, dann hinter verschlossenen Türen mittels einer sehr frühen Demo-Version.



360 Frei wie ein Vogel saust Ihr durch die postapokalyptische Kulisse der ehemaligen Prachtstadt Ascension City – den nächsten Ankerpunkt im Visier.

Held des Spiels ist Nathan Spencer, ein ehemaliger Agent der Regierung, der zu Unrecht verurteilt auf seine Hinrichtung wartet. Dessen augenscheinlichstes Merkmal ist sein bionischer Arm. Doch was ist eigentlich bionisch? Der englische Begriff 'bionic' bezeichnet die künstliche Konstruktion von Körperteilen, die Kombination von Biologie und Elektronik. Das heißt im Fall von Nathan: Nach einer Operation besteht sein Arm nur noch zu einem Teil aus menschlichem Gewebe, der Rest ist modernste Technik. Eine Art stählerner Greifhaken, den der Träger nach Lust und Laune auswerfen und einziehen kann – gepaart mit übermenschlicher Kraft.

Noch bevor es zur Vollstreckung der Todesstrafe kommt, erschüttert eine Explosion die Stadt, in der Euer Held gefangen gehalten wird. Die zerstörte Metropole vor Augen sieht die gestürzte Regierung nur einen Ausweg: Der 'Bionic Commando' muss es richten. Wieder auf freiem Fuß schwingen wir uns zusammen mit Nathan durch die Ruinen. "Sieht ein bisschen aus wie Spider-Man", stellen wir fest. "Bei 'Bionic Commando' bieten aber nur reelle Ankerpunkte Halt. Sich am Himmel festzuhalten, ist nicht möglich", entgegnen die Entwickler. "Dank Zielhilfe auf der vertikalen Achse ist es leicht, passende



360 Angriff der Maschinenmonster: Nathans Widersacher kann hinter seiner dicken Panzerung über dessen bionischen Arm nur schmunzeln, besteht er doch vollständig aus Stahl und Drähten.

360 Was willst du, du Wurm? Zwar konnten wir noch keine Bossfights in Bewegung bewundern, dieses Bild verrät aber: Dicke Endgegner gibt's auch.

360 Da bleibt man doch gerne etwas länger im kühlen Nass: Zum einen ist es so hübsch transparent, zum anderen wartet am Ufer ein bulliger Schuft.



360 "Assassin's Creed" lässt grüßen: Was für Altaïr der Todessprung in den Heuhaufen, ist für Nathan der tiefe Fall in Wolkenkratzerschluchten.

Punkte zu erwischen", fügt Ben Judd hinzu. Und in der Tat ist das Ergebnis schon zu diesem frühen Zeitpunkt beeindruckend: Ebenso geschmeidig wie physikalisch korrekt schwingt Nathan zwischen Stahlträgern umher oder zieht sich an Wänden hoch. Mr. Superheld kann aber noch mehr: Mit dem Greifhaken reißt er eine Hochseilbahn herunter (und auf die Köpfe der Feinde), schleudert tonnenschwere Felsbrocken auf Gegner oder zieht sich aus luftigen Höhen binnen Sekundenbruchteilen auf die Erde zurück. Dann geht er zum Waffenkampf über: Wie in "Resident Evil 4" verfolgen wir die Ballereien in der Über-die-Schulter-Sicht, Nathan greift sich mit dem bionischen Arm einen armen Tor als Schutzschild und pumpt dessen Kollegen mit Kugeln voll.

»Mit dem Greifhaken reißt er eine Hochseilbahn herunter und schleudert Felsbrocken auf Gegner.«

In technischer Hinsicht hinterließ die gezeigte Version bereits eine richtig gute Figur. Euer Held scheint in der Spielewelt zu Haus zu sein – flüssige Animationen, mitschwingende Dreadlocks und die realistische Physik unterstreichen diesen Eindruck. Doch Produzent Judd räumt auch Probleme ein: "Aufgrund der raschen Fortbewegungart müssen die Levels sehr weitläufig sein. Die Areale sind teilweise gigantisch hoch – deshalb müssen wir natürlich mitunter Abstriche bei den grafischen Details machen." Er verspricht aber zahlreiche unterschiedliche Areale, nicht immer werden Chaos und Zerstörung das Bild prägen. Trickreiche Upgrades des bionischen Armes sollen Nathan nicht nur fit machen für den Kampf gegen Menschen, Roboter und Vehikel, sondern auch für Abwechslung sorgen – dann kann aus einer feinen Schwing-und-Baller-Demo ein richtig geniales Spiel werden. *ms*

BIONISCHE VERWANDSCHAFT

Bereits über eine Dekade vor dem NES- und Spielhallendebüt machten Helden mit bionischen Körperteilen in Film und Fernsehen von sich reden: Lee 'Ein Colt für alle Fälle' Majors verkörperte ab 1973 den "6-Millionen-Dollar-Mann" – nach einem Flugzeugabsturz bekam der ehemalige Testpilot bionische Körperteile im Wert von sechs Millionen Dollar (Überraschung!) spendiert. Die unvermeidliche Folge: Bärenkräfte und eine enorm verbesserte Sehstärke. Auch damals waren Nachahmungen und Spin-offs schon an der Tagesordnung: Drei Jahre später ging die "7-Millionen-Dollar-Frau" auf Verbrecherjagd (im Original: "Bionic Woman") – beide Serien sind in England auf DVD erhältlich. Kindern der späten 80er Jahre dürfte zudem die in Japan gezeichnete "6-Millionen-Dollar-Familie" ein Begriff sein: Unterstützt von Robotergorilla Fluffy bekämpften die 'Bionic Six' den fettleibigen Wissenschaftler Scarab. Auch aktuell wird im TV wieder mit bionischen Gliedmaßen gefochten – seit September läuft die neue NBC-Produktion "Bionic Woman" im US-TV (Bild links unten).

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Capcom, Japan/Grin, Schweden
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	2008

BIONIC COMMANDO

Eine echte Bereicherung für das Spiele-Portfolio des japanischen Traditionsherstellers: vielversprechender Actionreißer mit toller Schwing-Mechanik und interessantem Charakterdesign.



Unreal Tournament III



Reisegruppe: Wir fahren nicht mit dem Bus nach Barcelona, sondern mit einem dicken Panzer zur feindlichen Basis.



Kernige Action in feinster Grafikpracht aus dem Hause Epic – MAN!AC hat's ausprobiert.

Die Grafikzauberer von Epic Games sind leider ziemlich geizig mit Preview-Versionen. Wenn es aber doch mal passiert, dass eines ihrer Spiele Wochen bzw. Monate vor dem Release in die MAN!AC-Schreibstube flattert, ist das ein Grund zum Feiern. So geschehen bei "Unreal Tournament III" – endlich konnten wir die optische Pracht von Epics Waffenhatz in den Redaktionsräumen genießen. Spielerisch bleibt "Unreal Tournament III" seinen Wurzeln treu und verbindet rasend schnelle Ego-Action mit flüssiger Spielbarkeit und perfekter Technik. Wie ein Derwisch fegt Ihr durch atmosphärische Ego-Arenen, profitiert vom Doppelsprung, sammelt Rüstungen, Medipacks oder andere Gimmicks ein und lasst Minigun, FlakCannon und Shock Rifle in zweierlei Feuermodi Hass spucken. Den Redeemer, einen alles vernichtenden Sprengkopf, steuert Ihr jetzt komfortabel via Sixaxis-Bewegungskontrolle.

Feuert ein Gegner aus allen Rohren auf Euch, dann täuscht neuerdings einfach Euren Tod vor – mit etwas Glück erledigt Ihr den vermeintlichen Sieger dann von hinten. Besonders fies sind auch die Spider Mines: hartnäckige, kleine Metallkrabbler, die besonders gern in der Nähe Eurer Opponenten hochgehen. Auch die neuen Fahrzeuge, ganz besonders die der Alienrasse Necris, sorgten bei unserem Probespiel für glänzende Augen: Zuerst rollten wir in einer Art Glaskugel umher (schnelle Fortbewegung), dann fuhren wir seitlich Klingen aus (gemeine Kills) und machten uns schließlich mit unseren Spinnenbeinen (perfekt zum Klettern) über eine Mauer auf und davon. Den meisten Eindruck aber hinterließ ein gigantisches Kraftfeld: Was aus der Ferne wie ein glibberig-grüner Geleewürfel anmutet, entpuppt sich aus der Nähe als Energiefeld, das die Bewegungen der darin befindlichen Objekte enorm verlangsamt. Schießt von einer Seite einen Dreierpack Raketen hinein und lauft dann an der Seite vorbei, während ein Geschoss den Feind im Inneren niederstreckt. Gerade rechtzeitig zum Austritt der beiden anderen seid Ihr an der Rückseite des Kraftquadrats angelangt – cool. *ms*



»Feuert ein Gegner aus allen Rohren auf Euch, dann täuscht einfach Euren Tod vor.«

Die Bilder auf dieser Seite stammen von der just veröffentlichten PC-Version. Uns lag zwar eine spielbare PS3-Version vor, von dieser durften wir aber keine eigenen Screenshots machen. Die grafische Qualität ist aber vergleichbar.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Epic Games, USA
Hersteller	Midway
Genre	Ego-Shooter
Termin	Dezember (360: 2008)

UNREAL TOURNAMENT III

Das gefällt uns:
» spektakuläre Grafik, die absolut flüssig läuft
» rassig-schnelle Shootouts
» teils gigantische Karten
» Story-Sequenzen für Einzelspieler...

Daran muss gearbeitet werden:
» ...die aber doch nur in Arenakämpfe münden

Spielerisch wie technisch fast makellose Arenaschießerei, die aber etwas innovationslos daherkommt. Für Multiplayer-Fans aber auf jeden Fall ein Hitgarant.

POTENZIAL 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

SPIELE-TEST





Screenshot des Monats

INFOS

System Fachpresse
Entwickler MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller Cybermedia Verlag GmbH
Genre Videospiel-Magazin
Termin im Handel
USK ab 16 Jahren
Spieler 1

FAZIT
Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



360 Nach unzähligen Versuchen atmete Michael erleichtert auf, als der LKW-Fahrer in "Kane & Lynch" endlich starb.

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC
» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM	
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 99 von 100

Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).

Stationäre Konsolen: PS3 / Xbox 360 – 10, Wii – 7, PS2 / Xbox / GameCube – 6
Handhelds: PSP – 10, DS – 7

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

Super Mario Galaxy

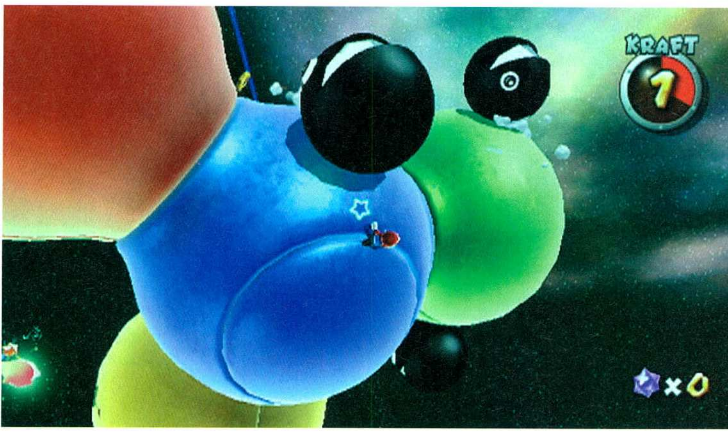


INFOS

System	Wii
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Ein Quell an Kreativitität mit genialer Spielbarkeit und famoser Optik – kurz: ein Jump'n'Run, wie es nur von Nintendo kommen kann!



Wii Kugelrund und kunterbunt: Die Planeten in "Super Mario Galaxy" sehen einfach hübsch aus.

Im März 1997 stellte "Super Mario 64" die Welt auf den Kopf: Zum ersten Mal funktionierte ein Hüpfspiel im dreidimensionalen Raum perfekt – neuem Analogstick und perfektem Leveldesign sei Dank. Doch der Hüpfspielkönig sollte für die nächsten Jahre Fluch und Segen zugleich sein: Segen, weil bis heute damit Kohle gescheffelt wird (DS, Virtual Console). Fluch, weil selbst Nintendo beim Versuch scheiterte, den enormen Erfolg zu wiederholen.

Zwar ließ der GameCube-Nachfolger "Super Mario Sunshine" die Qualität des Vorgängers stellenweise aufblitzen (z.B. in den Bowser-Levels), der harsche Schwierigkeitsgrad und das gewöhnungsbedürftige Insel-Setting verhinderten jedoch einen ähnlichen Kultstatus. Außerdem musste man eingestehen, dass das "Super Mario 64"-Spielgefühl nicht wiederholbar ist – den Sprung von 2D auf 3D gibt es eben nur einmal.

Früher war (nicht) alles besser

Fünf Jahre nach "Sunshine" stellt sich dieses Eingeständnis als falsch heraus: Wenn Ihr "Super Mario Galaxy" spielt, fühlt Ihr Euch wie ein kleines Kind, das zum ersten Mal die Faszination erfährt, die von Videospielen ausgeht. Woher kommt's? Hinter alldem steckt eine brillante Idee: das Planeten-Prinzip. Anstatt dem Spieler 'nur' eine einzige Welt vorzusetzen, erforscht Ihr hier gleich mehrere Galaxien. Und so fügt sich eines zum anderen: Mario läuft kopfüber, umrundet Himmelskörper mit wenigen Schritten und kämpft mit unterschiedlicher Schwerkraft. Doch der Reihe nach...

Die Story ist in wenigen Sätzen erzählt: Bowser entführt Peach. Mario gefällt das nicht. Mario nimmt die Verfolgung auf. Es kommt zum Showdown zwischen Mario und Bowser. Dass es die beiden Zankhähne bei ihrem neusten Zwist ins All verschlägt, spielt storytechnisch keine Rolle, für das Spiel dagegen schon.

A Guide to the Mario-Galaxy

Ein kleiner Komet ist Ausgangspunkt Eurer Weltraum-Odyssee. Hier betretet Ihr Sternwarten, von denen Ihr wiederum Zugriff auf sechs verschiedene Welten (hier: Galaxien) habt. Während Ihr in manchen Abschnitten nur einen einzigen Stern findet, könnt Ihr auf anderen Himmelskörpern bis zu sechs ergattern. Wie bei "Super Mario 64" startet Eure Sternensuche oft auf einem etwas weitläufigeren Planeten, den Ihr auf traditionelle Art und Weise erkundet – von auf dem Kopf laufen ist zu diesem Zeitpunkt noch nichts zu spüren. Ein Unterschied zum 64-Bit-Vorgänger ist, dass Ihr nur selten die gleichen Pfade abgrasen müsst, meist nehmen Eure Wege schon nach wenigen Metern einen anderen Verlauf.

Über ein Sternenkatapult (das Ihr durch einen Remote-Schüttler aktiviert) werdet Ihr in den Weltraum geschossen. Jetzt geht's rund: Von der Gravitation gehalten, umrundet Ihr kopfüber kleinere Planeten. Das sorgt anfangs nicht nur für ein flaues Gefühl in der Magengegend, sondern auch für perspektivische Probleme: Als ob es nicht schon schwer genug wäre, Schurken im 3D-Raum gezielt auf den Schädel zu springen, müsst Ihr jetzt auch noch mit Oberflächenkrümmungen und unterschiedlichen Ansichten zurecht kommen.



Wii Die Bosse sind so süß, dass man ihnen gar nicht wehtun will. Außerdem streichen die Obermotze nach wenigen Treffern schon die Segel – schade! Hier hilft uns ein zweiter Spieler, den Maulwurf mit Sternensplittern einzudecken.

André Kazmaier

Schon beim ersten Anspielen war mir klar: Hier kommt was Besonderes auf uns zu. Und so ist's auch gekommen: Bei "Super Mario Galaxy" ist der Spaß, den die Entwickler bei der Arbeit hatten, förmlich greifbar. So viele neue Ideen und Kreativität findet Ihr in keinem anderen Spiel. Hier von einer frischen Brise für das Genre zu sprechen, ist leicht untertrieben. Vielmehr ist es ein Orkan, der die gesamte Konkurrenz (allzu groß ist sie ohnehin nicht) einfach wegbläst. Dass es vereinzelte Galaxien gibt, die spielerisch etwas abfallen (die Taucheinsätze sind meiner Meinung nach überflüssig), kann ich aufgrund der überwältigenden Abwechslung locker verschmerzen. Außerdem ist die Optik bis auf einige Ausnahmen einfach nur fett!



Wii Alles so bunt hier: Unter einem Primärfarben-Schock leidend, wäre uns fast der Hosenboden verbrannt worden. Dank der intuitiven und millimetergenauen Steuerung weichen wir dem Feueratem des Spielzeug-Bowsers aus, umrunden ihn und geben ihm anschließend mit einer Stampfattacke den Rest.

Shake & Shoot

Da sich Nintendo dieser Problematik bewusst ist, haben sie dem Klempner ein reichhaltiges Angriffsrepertoire spendiert: Rüttelt die Fernbedienung und der Klempner setzt Widersacher mit einer Wirbelattacke außer Gefecht. Nun reicht ein einfacher Körperkontakt aus, um den Schurken einen beherzten Tritt in den Allerwertesten zu verpassen und ihn in Sternensplitter zu verwandeln. Deutet mit dem Cursor auf das kostbare Gut und schon fliegt es Euch entgegen – praktisch!

Die Sternensplitter dienen Euch als stellare Munition: Zeigt mit der Fernbedienung auf die Gegner und verschießt die funkelnden Steine mit dem B-Trigger. Das Prozedere ist dann das gleiche wie bei der Wirbelattacke: Die Kontrahenten verlieren die Besinnung und Ihr könnt ihnen in aller Ruhe den Rest geben. Schon nach kurzer Zeit gehen Euch die neuen Manöver ebenso leicht von der Hand wie die bereits bekannten Kunststücke des Klempners (Dreifachsprung, Wall-Jump, Stampfattacke, Rückwärtssalto etc.).

Besonderes Lob gebührt auch der Kamera, die ihren Job im Spiel so gut verrichtet, dass Ihr Euch nur selten mit ihr auseinandersetzen müsst – bzw. überhaupt könnt. Selten lässt sich das virtuelle Auge mit dem Steuerkreuz justieren – aber wenn die automatische Kameraführung so gut klappt wie in diesem Fall: umso besser!

Abwechslung ist Trumpf!

So könnt Ihr Euch besser auf die fantastischen Galaxien konzentrieren. Mit so abwechslungsreichen Welten konnte noch kein Spiel aufwarten: Nicht nur jede Galaxie unterscheidet sich komplett von der vorangegangenen, auch innerhalb eines Abschnitts findet Ihr kaum zwei gleiche Planeten.

Hier ein paar Beispiele für den Facettenreichtum: In der prachtvollen Windgarten-Galaxie rennt Ihr über saftige Wiesen, verkloppt Maulwürfe und fliegt an Pusteblumen hängend durch Windströme. Die Planeten fallen mal rund, mal würfelförmig und dann wieder länglich und gewunden aus. Oder sie sehen – passend zur Thematik der Welt – aus wie überdimensioniertes Obst. Auf einem kleinen Apfelplaneten treibt Ihr mit einer Stampfattacke einen Holzpflock in das Fruchtfleisch eines Apfels, daraufhin schießt ein riesiger Wurm aus dem Inneren und schlängelt sich zur nächsten Frucht. Was der Kriecher nicht weiß: Genau das haben wir beabsichtigt und benutzen den Wurm



Matthias Schmid

Wie oft hab' ich während des Durchspielens gedacht: "Warum fällt das keinem anderen ein, weshalb kommt nur Nintendo auf so geniale Ideen?". Mit einem breiten Grinsen saß ich vor der Glotze, staunte Bauklötze ob der (meist) fantastischen Levels, der superben Grafik und der perfekten Spielbarkeit. Und dieser Abwechslungsreichtum: grasgrüne Miniplaneten, ein fordernder Kletterturm in der Wüste, Ausflüge in den Himmel, 2D-ähnliche Hüpfpassagen mit unterschiedlicher Gravitation und dann noch die ganzen Verwandlungen – toll! (Eis-)Mario, du bist der Größte. Nur nett hingegen ist der Koop-Modus: Ein bisschen hüpfen sowie Sternensplitter sammeln und verschießen lindert immerhin die Langeweile des zweiten Spielers.



Wii Wie man's auch wendet (Heft einfach mal auf den Kopf stellen), der grimmige Stein-Quader macht immer böse Miene zum guten Spiel. Tief im Inneren ist er zwar kein guter Stein, dafür aber ziemlich hohl – unser Glück!





Wii Startpunkt Eurer Ausflüge ist dieser Komet. Der hat zwar nicht den Charme und Wiedererkennungswert des Schlosses aus "Super Mario 64", seinen Zweck erfüllt er aber trotzdem.





Wii Findet Euren schlaksigen Bruder oder mästet Lumas mit Splittern, um zusätzliche Sterne zu finden.

als Brücke. Genial! Die tollen Ideen sind in jedem Winkel der Mario-Galaxie zu spüren: In der Sternenstaub-Galaxie setzt sich der Weg kurz vor Eurer Nase aus Weltraumschutt zusammen, in der Eisvulkan-Galaxie rutscht der italienische Sportsmann wie ein Schlittschuhläufer übers Eis. In der Spielzeugschachtel-Galaxie erklimmt Ihr schließlich einen riesigen Blechroboter, um ihm anschließend die Schrauben herauszudrehen und ihn in seine Einzelteile zu zerlegen.

Doch damit nicht genug, der Einfallsreichtum setzt sich auch bei den kultigen Items fort: Dass sich Mario in eine Biene verwandeln und so durch die Luft schwirren kann, dürfte mittlerweile auch bis zum letzten Einsiedler ohne Internetzugang oder MAN!AC-Abo vorgedrungen sein. Eine Erwähnung ist's aber trotzdem wert, immerhin stellt das gehäkelte Bienenkostüm die putzigste Verwandlung seit dem Waschbären-Dress aus "Super Mario Bros. 3" dar. Welche anderen Kostüme der Klempner überstülpt, sehr Ihr im Infokasten unten.

Oliver Schultes

Ich hab' sie alle gespielt und (fast) alle geliebt: Ein neues "Mario" ist immer was Besonderes und im Falle von "Galaxy" ein Meilenstein. Warum? Es sieht doch nicht viel besser aus als "Mario Sunshine", ist nicht dreidimensionaler als "Mario 64" und bietet nicht mehr Geheimnisse als "Super Mario Bros. 3"... Was alle genannten Beispiele nicht haben? Die einzigartige, perfekt funktionierende Wii-Steuerung, die eine neue Spielspaß-Dimension öffnet!

Königskröte im Kosmos

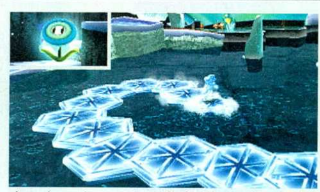
In so gut wie jeder Galaxie erwartet Euch außerdem ein Boss: Plättet etwa einen garstigen Riesenkäfer, schleudert einem Oktopus seine Geschosse zurück oder knackt den Steinpanzer eines Riesen-Buu-Huus.

Echsenkönig Bowser, der mehrmals in Erscheinung tritt, setzt dem Ganzen aber die Krone auf: Nicht nur die Kämpfe mit dem ewigen Widersacher gehören zum Spektakulärsten, was man seit langem gesehen hat, auch der Weg zu ihm ist phänomenal. Doch zuvor hüpft Ihr stilecht über sich drehende Feuerballketten und weicht Steinblöcken aus. Dann springt Ihr aus der Seitenperspektive durch 2D-Hüpfpassagen, bei denen Ihr je nach Gravitation am Boden oder an der Decke lauft. Durch solche Spielereien behält der Titel selbst in klassischen Abschnitten eine Frische, die einfach umwerfend ist!

"Super Mario Galaxy" stellt den bislang schönsten Wii-Titel dar und zaubert Grafiken auf den Bildschirm, die man der schwachbrüstigen Hardware so nicht zugetraut hätte. Sämtliche Figuren wirken dermaßen plastisch – vor allem Bowser ist eine Augenweide –, dass man sie am liebsten knuddeln würde. Auch die Planeten sind so rund (von Aliasing keine Spur) und farbenfroh, dass man oft meint, die Disc rotiere in einer HD-Konsole.

Zwar gibt es einige Bereiche, die optisch deutlich abfallen und mit

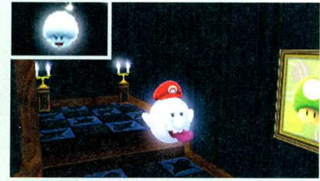
MARIO FEIERT KARNEVAL: DIE VERSCHIEDENEN KOSTÜME DES TAUSENDSASSAS



Eis-Mario: Mario tut es Jesus gleich und geht übers Wasser. Natürlich nur, wenn er eine Eisblume zu sich genommen hat und ihm so das feuchte Element unter den Füßen gefriert.



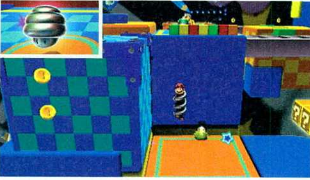
Feuer-Mario: Endlich darf der Klempner auch in 3D-Abenteuern mit Feuerbällen um sich werfen! So entfacht er Fackeln oder setzt Gegner in Brand – zeitlich allerdings begrenzt.



Geist-Mario: Als Buu-Huu schwebt Ihr auf Knopfdruck durch die Luft oder macht Euch durch einen Remote-Schüttler unsichtbar. So stellen auch Gitterstäbe kein Hindernis dar.



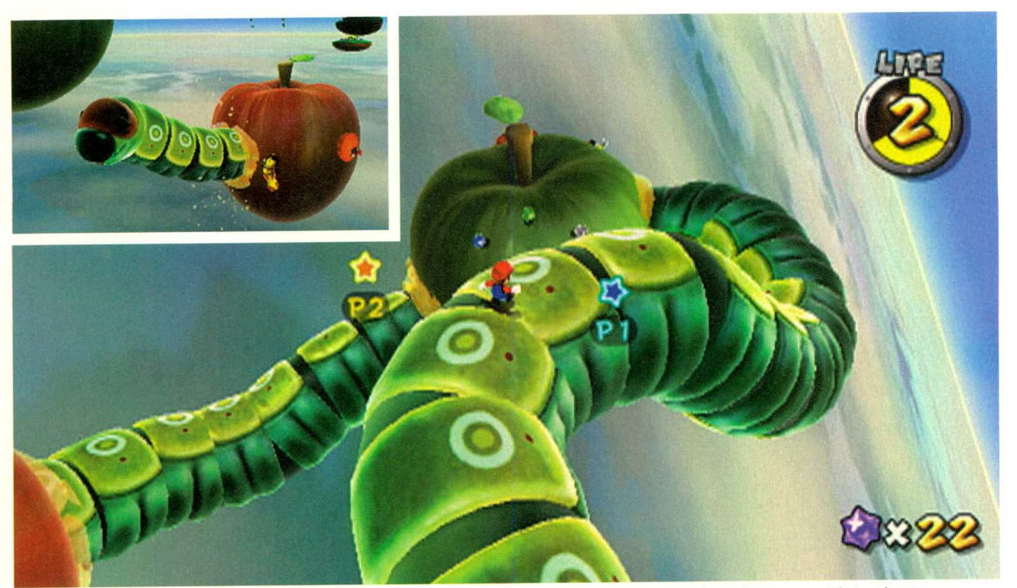
Bienen-Mario: Er war schon immer fleißig wie eine Biene, nun darf er auch wie eine herumflattern. Achtet darauf, dass Euch nicht die Kraft ausgeht, sonst müsst Ihr notlanden.



Feder-Mario: So sprunghaft war der italienische Hüpfer noch nie! Schnappt Euch den hochglanzpolierten Pilz und macht gewaltige, aber auch schwer zu kontrollierende Sätze.



Fliegender Mario: Unter Einfluss des roten Sterns wird Mario nicht zum Kommunisten oder RAF-Mitglied, sondern braust wie mit der Flügelkappe aus "Mario 64" durch die Luft.



Wii Treibt den Wurm mit einer Stampfattacke aus seinem Apfel-Zuhause (kleines Bild) und verwendet ihn dann als Brücke, um zum nächsten Planeten zu gelangen. Solche Einfälle sind es, die das Spiel unvergesslich machen und einen auch noch nach Jahren über "Super Mario Galaxy" philosophieren lassen.

verwaschenen Texturen tapeziert wurden, insgesamt ist's aber ein fantastisch präsentierter Trip!

Dazu gesellt sich ein Soundtrack, der es in sich hat: Neben Neuinterpretationen bekannter Melodien verwöhnen ungewohnt pompöse wie mitreißende Orchester-Stücke Eure Ohren. Einziger Kritikpunkt: Manche Titel wiederholen sich etwas oft.

Der Schwierigkeitsgrad wurde im Gegensatz zu "Super Mario Sunshine" ordentlich heruntergeschraubt und sorgt dafür, dass das Spiel nie frustrierend, aber jederzeit motivierend ist. Und gegen Ende gibt's auch ein paar wirklich knifflige Abschnitte.

Es gibt viel zu tun!

Der Umfang geht voll in Ordnung: Um die 60 Sterne zu ergattern, mit denen Ihr zum letzten Fight zugelassen werdet, vergehen knapp 15 Stunden. Das war's dann aber noch lange nicht: Insgesamt könnt Ihr 120 der glitzernden Objekte entdecken.

Dazu meistert Ihr bereits erledigte Levels innerhalb eines Zeitlimits, macht ein Wettrennen gegen einen dunklen Doppelgänger oder sammelt lila Münzen. Außerdem füllt Ihr verfressene Kometenbewohner mit Sternensplittern ab und schaltet so geheime Galaxien frei. Oder Ihr macht Euch auf die Suche nach Luigi, der auf seinen Expeditionen immer wieder in den Levels hängen bleibt – Euer einziger Hinweis: ein Foto, auf dem der schlaksige Bruder in der jeweiligen Galaxie zu sehen ist.

Spielerische Schwächen sind kaum vorhanden, lediglich die Taucheinsätze sind nicht sehr spannend und werden von einer drögen Kamera und daraus resultierenden Übersichtsproblemen malträtiert. Das macht aber (fast) gar nichts: "Super Mario Galaxy" ist der neue Stern am Hüpfspielhimmel. Und der verblasst allerhöchstens, wenn Nintendo in ein paar Jahren einen neuen "Mario"-Teil veröffentlicht. *ak*

Thomas Stuchlik

Da ist sie wieder: Die "Mario"-Magie, die mit der "Sunshine"-Episode etwas Intensität einbüßte. Der Konsolenklempner findet zurück zu alter Stärke und zündet ein Feuerwerk an Spielideen und Abwechslung. Doch im Gegensatz zum hübschen Urlaubsressort des GameCube-Teils besitzt "Super Mario Galaxy" keine solch markante Oberwelt und teils schlichte Optik. Die Levels an sich hätte ich mir auch weitläufiger gewünscht. Dennoch: Wer dieses Spiel verpasst, dem entgeht ein Stück Softwaregeschichte.



Wii Ob wohl jemand auf die Idee kommt, seinen Fernseher auf den Kopf zu stellen? Die Pfeile im Hintergrund zeigen Euch, in welche Richtung die Gravitation wirkt – das sorgt für frischen Wind in den klassischen 2D-Abschnitten.



Wii Die Ausflüge ins Blaue sind okay – der Rest des Spiels fantastisch.

SUPER MARIO GALAXY

- 60 Sterne, um das Spiel zu beenden, 120 für die 'Another World'
- im Multiplayer-Modus darf ein zweiter Spieler Sternensplitter sammeln und Mario springen lassen
- Luigi kann als spielbarer Charakter freigeschaltet werden

Wii

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	7 von 7
Sound	9 von 10

SPIELSPASS 95 von 100

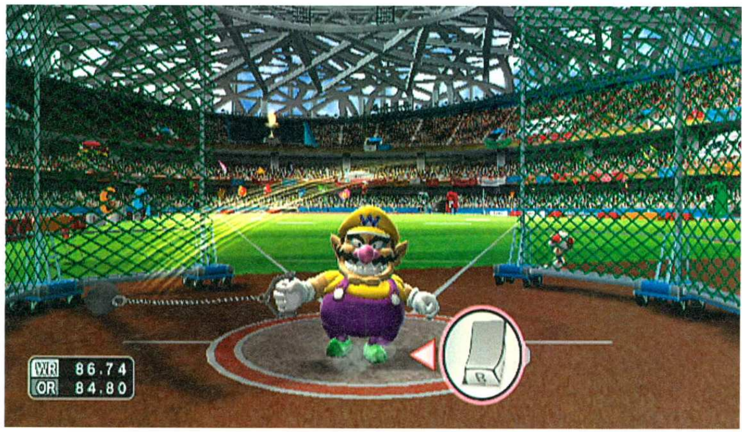
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen



INFOS

System	Wii
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT
Das Gipfeltreffen der Videospiel-Ikonen erweist sich in der Gruppe als Riesengaudi, alleine kommt kaum Olympia-Flair auf.



Wii Wie du dich bewegst in dem Outfit – Hammer! Einzigartig, unglaublich – Hammer!

Die echte Olympiade ist zwar erst nächstes Jahr (vom 8. bis 24. August in Peking), die einstigen Erzrivalen Nintendo und Sega lassen ihre Maskottchen aber schon jetzt gegeneinander antreten. In insgesamt 20 Wettbewerben, darunter verschiedene Lauf-, Sprung-, Wurf- und Schwimmdisziplinen, gilt es, die Konkurrenz hinter sich zu lassen. Und die besteht aus allem, was im Nintendo- oder Sega-Universum Rang und Namen hat. Unter der Führung Marios gehen Luigi, Peach, Daisy, Yoshi, Bowser, Wario und Waluigi an den Start. Sonic bringt seine Kameraden Tails, Knuckles, Amy, Shadow, Eggman, Vector und Blaze mit.

Wie man es erwarten durfte, weisen die Recken unterschiedliche Fertigkeiten auf: Während z.B. Bowser dank seiner Körperkraft bei Wurfdisziplinen glänzt, hat er in Sprintdisziplinen gegen Tempowunder wie Sonic das Nachsehen. Siegchancen habt Ihr aber mit allen Sportskanonen.



André Kazmaier
Eigentlich sollte es ohnehin jedem bewusst sein, aber so richtig Spaß macht "Mario & Sonic" nur in geselliger Runde. Löblich ist es trotzdem, dass Sega im Gegensatz zu Ubisoft ("Rayman Raving Rabbids 2") wenigstens versucht, Einzelspieler zu motivieren. Schön auch, dass es unter den Disziplinen keine Rohrkrepierer gibt. Die Präsentation mitsamt ihrer Dudel-Musik ist mir (vor allem im Vergleich zu "Mario Galaxy") zu klassisch geraten.



Matthias Schmid
"Mario & Sonic" würde mir besser gefallen, wenn die Steuerung simpler und manche Disziplin rasanter wäre, vor allem das Schwimmen nervt mich. Dafür lobe ich Umfang, Charakter-Aufgebot und Präsentation – hier kommen Kids und Gelegenheitszocker, aber auch reife Retrofans auf ihre Kosten. Zwar muss ich auf das geliebte Knöpfchen-Schrubben aus "Track & Field"- oder "Winter Heat"-Zeiten verzichten, dafür komme ich richtig ins Schwitzen.



Wii "Mario Kart" zu Fuß: Die Traum-Sequenzen, bei denen Ihr Euch seitlich bewegen könnt und mit Items schießt, stellen eine gelungene Abwechslung dar.



Wii Timing ist alles: Wer an den Hürden strauchelt, hat keine Chance.



Wii Ruder-Bruder: Paddelt und drückt die eingeblendeten Knöpfe.

Zocken bis zum Zusammenbruch

Wenn es um schweißtreibenden Körpereinsatz geht, steckt "Mario & Sonic" alle bisherigen Minispielsammlungen in die Tasche: Um etwa in den Laufdisziplinen Geschwindigkeit aufzubauen, müsst Ihr wie wild die beiden Steuereinheiten abwechselnd auf und ab bewegen. Oder Ihr müsst beim Schwimmen die verschiedenen Stile (Kraulen, Brust, Schmetterling) nachahmen. Andere Sportarten wie das Fechten oder das Tischtennis verlangen hingegen schnelle Reflexe. Ein ruhiges Händchen, wie beim Bogenschießen, ist nur selten erforderlich.

Egal, für welche Sportart – grundsätzlich gilt: In der Gruppe macht's erwartungsgemäß mehr Laune. Zwar wird in vielen Disziplinen 'nur' abgewechselt, das liegt aber in der Natur der Leichtathletik und tut dem Spaß keinen Abbruch. Bei Einzelkämpfern ist hingegen schnell die Luft raus, auch wenn versucht wird, Solozocker durch einen Missionsmodus oder Bonusspiele wie Memory oder Hau-den-Goomba bei der Stange zu halten.

Die Präsentation von "Mario & Sonic" geht eigentlich in Ordnung. Nach einem Grafikbrett wie "Super Mario Galaxy" fällt die Umgewöhnung aber schwer: Die Charaktere sind zwar nett modelliert und animiert, das grobschlächtige Drumherum ist aber nicht wirklich olympiawürdig. Außerdem nerven zu viele Ladezeiten und eine Musikuntermalung, die schon nach wenigen Minuten auf den Wecker geht. Bei dem Lärmpegel, der bei einer Mehrspieler-Olympiade herrscht, bemerkt das aber ohnehin keiner. *ak*

DIE 20 DISZIPLINEN

Laufen: 100m, 400m, 4 x 100m, 110m Hürden, 400m Hürden

Springen: Weitsprung, Dreisprung, Hochsprung, Stabhochsprung

Werfen: Hammerwerfen, Speerwerfen

Schwimmen: 100m Freistil, 4 x 100m Freistil

Sonstiges: Trampolin, Bockspringen, Tontaubenschießen, Bogenschießen, Florett, Rudern Einer, Tischtennis Einzel

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

- » 20 anstrengende Disziplinen
- » 16 Nintendo- und Sega-Charaktere
- » bei Events, die Ihr abwechselnd spielt, reicht eine Remote für vier Spieler
- » Ihr dürft auch mit den Miis ran

Wii

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	4 von 10

SPIELSPASS 78 von 100

Viva Piñata: Party Animals

INFOS

System	360
Entwickler	Krome Studios, Australien
Hersteller	Microsoft
Genre	Partyspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT
Minispielsammlung von der Stange: Die "Party Animals" machen zwar nicht viel falsch, aber auch wenig Spannendes.



360 Wie originell: Treibt Euer Boot durch Rülpser-Winde an... schade, dass den Entwicklern dazu lediglich plattes Knöpfchenhämmern eingefallen ist.

Ein Blick ins derzeitige TV-Programm fördert eine Überraschung zu Tage: "Viva Piñata" läuft ja gerade frühnachmittags auf RTL 2! Toll, dass ich das gar nicht mitbekommen habe, obwohl doch eben die "Party Animals" auf meinem Schreibtisch gelandet sind... schauen wir doch gleich mal, ob der Charme und Reiz des Originals in der Glotze und im Partyspiel-Format immer noch wirken.



360 Die eingestreuten Rennen sind vernünftig spielbar, aber ohne Pfiff.

Nach ein paar Folgen bzw. Matches mit Fergy, Franklin, Hudson & Co. ist eins klar: Während die TV-Serie gegen die Cartoon-Konkurrenz bestehen kann, hat "Viva Piñata: Party Animals" nichts zu bieten, was nicht zig Minispielsammlungen schon interessanter und besser gemacht hätten. Die unverhältnismäßig oft zu spielenden Rennen wirken so, als ob sie mal für einen Funracer gedacht waren, aber für sich alleine als nicht gut genug befunden wurden. Und die restlichen Aufgaben lassen es an spritzigen Ideen vermissen, es wird eben gerüttelt oder im Rhythmus Knöpfchen gedrückt wie so oft.

Immerhin: Deutlich besser als "Fuzion Frenzy 2" ist's allemal, doch ehrlich gesagt – das ist keine große Kunst. *us*

Ulrich Steppberger

Eigentlich fällt mir zu "Viva Piñata: Party Animals" nicht viel ein – aber hey, dann habe ich ja etwas mit den Entwicklern gemeinsam. Die Optik steht hinter dem Vorgänger zwar nicht allzu weit zurück, ist aber nur eine bunte Hülle. Irgendwie hat es Krome geschafft, den knuffigen Tierchen ihre Seele auszutreiben: Wie es möglich ist, aus einer so lebendigen Vorlage nur 08/15-Minispiele zu zaubern, ist mir schleierhaft. Gut, die funktionieren durchaus ordentlich, aber mehr auch nicht – zum richtig guten Partyspiel fehlt noch einiges.

VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS

- » übernimmt den bunten Grafikstil des Vorgängers
- » 50 Disziplinen, aufgeteilt in verschiedene Reaktionstests und Wettrennen
- » auch online gegeneinander spielbar
- » wenig Firlefanz drumherum

Xbox 360 — **SPIELSPASS 56 von 100**

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

Lego Star Wars: Die komplette Saga

Entwickler Traveller's Tales hatte eine dicke Scharte bei den DS-Fans der possierlichen "Lego Star Wars"-Serie auszuwetzen. Das Vorgänger-Spiel zur originalen Trilogie strotzte nur so vor Bugs und Schlampereien. Diesmal war die Macht aber mit den Designern und "Lego Star Wars: Die komplette Saga" macht fast genau so viel Spaß wie auf stationären Konsolen. Die 3D-Grafik wurde nur so weit vereinfacht, dass die Action auf dem Doppelschirm flüssig läuft, aber immer noch den plastischen Look der Versionen für Xbox 360 & Co. vermittelt. Lediglich die abgespeckten Zwischensequenzen leiden arg unter dem Beschnitt. DS-spezifische Besonderheiten wie die Ausrichtung der Macht-Aktionen per Touchscreen und etliche Minispiele sind nett gemeint und fallen zumindest nicht negativ auf. Insgesamt springt, schwingt und schießt Ihr Euch also nach wie vor durch die Szenarien der sechs Sternenkriege, duelliert Euch mit Count Doku auf Geonosis, rast mit dem Snowspeeder über den Eisplaneten Hoth und werft schließlich den bösen Imperator in den Lüftungsschacht vom Todesstern. Pro Film werden Euch fünf unterschiedliche Kapitel geboten, von denen mindestens eines als Vertikalshooter eine bekannte Flugsequenz nachstellt. Die Möglichkeit, zig freischaltbare Lego-Männchen miteinander zu kombinieren, und der lokale Koop-Modus bieten weitere Spieloptionen für Fans des Klötzchenkrieges. *mw*





INFOS

System	DS
Entwickler	Traveller's Tales, USA
Hersteller	LucasArts
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	2

DS — **SPIELSPASS 74 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 7
Sound	7 von 10

Silent Hill Origins

INFOS

System	PSP
Entwickler	Climax, England
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Gelungene Handheld-Premiere der Traditionsserie mit beklemmender Atmosphäre und toller Optik, aber spielerischen Schwächen.



PSP Kurschatten: Die Lichtspielereien Eurer Funzel fallen sehr realistisch und beeindruckend aus.

Wer sich gruseln wollte, für den waren Handhelds bisher nicht die richtige Anlaufstelle. Bis auf "Resident Evil: Deadly Silence" für den DS wurden Freunde des Genres vernachlässigt. Bis jetzt! Denn Entwickler Climax hat es tatsächlich geschafft, die verstörende Atmosphäre der Konsolen-Episoden auf die PSP zu transportieren.

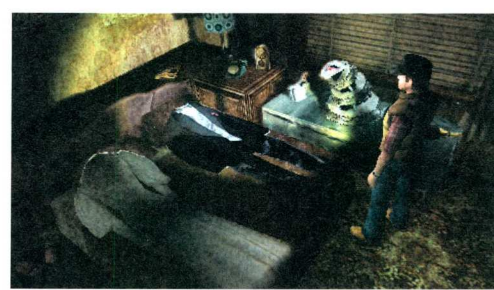
Abkürzungen, Alessa & Angst

Im Mittelpunkt des Geschehens steht Trucker Travis Grady, der leichtsinnigerweise eine Abkürzung durch Silent Hill nimmt. Als ihm plötzlich ein Mädchen vor die Motorhaube springt, endet der Trip: die Göre entpuppt sich als Alessa Gillespie und die Routine-Dienstfahrt mutiert zum Höllenausflug. Im Folgenden wird die Hintergrundgeschichte von Silent Hill neu aufgewärmt (viele neue Erkenntnisse gibt's allerdings nicht) und Travis unbequeme Vergangenheit peu à peu enthüllt.

Spannung bezieht das Spiel in erster Linie aus seiner für Handheld-Verhältnisse einzigartig beklemmenden Atmosphäre. Dabei spielt die Soundkulisse eine wesentliche Rolle: Während Akira Yamaokas Musikstücke für kurze Entspannungsphasen sorgen, versetzen Euch haarsträubende Geräusche und kratzige Soundeffekte in Panik – auch wenn kein Gegner in der Nähe ist.

Spielerisch haben die Entwickler auf allzu viele Innovationen verzichtet, stattdessen gibt's unverfälschte "Silent Hill"-Kost. Das heißt, Ihr schlagt Euch durch das nebelverhangene Straßennetz, erforscht verlassene Gebäude, löst Rätsel und klappert hunderte von Türen ab. Die Kämpfe gestalten sich bis auf die Tatsache, dass Ihr jetzt auch Gegenstände werfen dürft, wie gehabt etwas statisch. Dafür wurde das Ganze äußerst stilvoll in Szene gesetzt, vor allem die dynamischen Schattenwürfe, die Eure Taschenlampe auf die Umgebung projiziert, hat man so auf der PSP noch nicht gesehen.

Packt man dazu prächtige Innenräume, die abstoßend rostige Paralleldimension und leichte Kameraprobleme, hat man "Silent Hill Origins": spielerisch keine Offenbarung, audiovisuell aber eine Wucht. Schade, dass der Horror schon nach fünf Stunden zu Ende geht und ein Soundtrack nicht geplant ist. *ak*

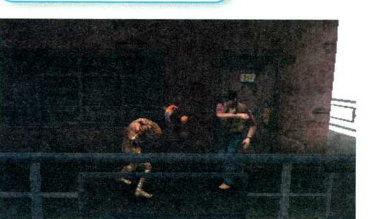


PSP Wenn Ihr denn mal in ein Zimmer hineinkommt, dürft Ihr Euch an dessen üppigem Interieur ergötzen – das trägt maßgeblich zur Stimmung bei.

André Kazmaier
"Origins" kann man so oder so bewerten: Auf der einen Seite spielt sich die Handheld-Premiere altbacken, neue Ideen sucht man mit der Lupe. Eben diese Kritikpunkte kann man dem Spiel aber auch positiv anrechnen, immerhin bekommen Fans der Serie (zu denen auch ich gehöre) genau das, was sie erwartet haben: ein klassisches "Silent Hill". Atmosphäre, Sound und Grafik überzeugen auf ganzer Linie und sind mir wichtiger als dynamische Kämpfe oder ein runderneuertes Spielprinzip.



Michael Herde
Ob wegen der PSP oder der neuen Entwickler: Meine größte Sorge war, dass die typische Atmosphäre auf dem Handheld verloren gehen könnte. Deshalb interessierte mich nur die Musik. Kurz angespielt, dann versank ich dank der enormen Stilsicherheit und der fantastischen Soundkulisse (Kopfhörer!) in der verrauscht-ekligen Welt von Silent Hill. Leider sind Neuerungen Mangelware und die ruckartige Neuausrichtung der Kamera fällt störend auf im ansonsten gelungenen, aber kurzen Handheld-Horror.



PSP Noch jemand 'ne Flasche Alkohol? Gegnern dürft Ihr jetzt auch Gegenstände entgegenschleudern.



PSP Rätsel, wie man sie von einem "Silent Hill" erwartet: Verabreicht den Figuren die richtigen Pillen.

SILENT HILL ORIGINS
» das erste Handheld-"Silent Hill"
» nach dem Durchspielen können der Grießelfilter deaktiviert und neue Outfits & Waffen freigespielt werden
» drei verschiedene Abspänne
» Soundtrack bisher nicht geplant

PSP	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	9 von 10
Sound	10 von 10

SPIELSPASS 80 von 100

BlackSite

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Midway, USA
Hersteller	Midway
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Durchschnittlicher Ego-Shooter, der nett unterhält, solange er dauert und anschließend sofort wieder vergessen ist.



360 Die außerirdische Bedrohung bricht in die Vorstadtidylle. Mit der richtigen Taktik ist der Riesenwurm jedoch schnell Geschichte.

Leider ist das Schlimmste, was über "BlackSite" nach den rund sieben Stunden Spielzeit gesagt werden muss, die Tatsache, dass das Spiel zwar gut gemacht, letztendlich jedoch zu beliebig ist, um gegen die "Call of Dutys" und "BioShocks" dieser Welt zu bestehen. Dabei macht der inoffizielle Nachfolger zum indizierten "Area 51" gar nicht so viel falsch. Die Unreal Engine 3 sorgt für düstere Hochglanzoptik, Explosionen knallen wuchtig aus den Boxen und die gelungene Steuerung führt Euch sicher durch weitgehend zerstörbare Schauplätze. Nach den Anfangsmissionen im Irak kämpft Ihr Euch durch Wohngebiete, Canyons, Militärbasen und mehr. Gelegentliche Auflockerung bieten Heli-Ballermissionen und Fahrzeuge. Tiefgang soll ein simples Teamfeature bieten, das je nach Leistung des Spielers die Kampfmoral der Kameraden beeinflusst. Und genau hier beginnen die Probleme: Via Schultertaste schicke ich Mitstreiter an beliebige Punkte, um Gegner zu flankieren, so mein frommer Wunsch. Bei riesigen insektoiden Aliens, die durch das allseits beliebte 'Experiment, das fehlschlug' freigesetzt wurden, ein berechtigter, zumal man viele Biester nur von hinten verwunden kann. Es ist mir ein Rätsel, weshalb ich genau in solchen Situationen meinen Kameraden aber keinen Befehl erteilen darf. Somit taugen die unsterblichen Kugelfänger zu kaum mehr als dem Öffnen von Türen. Es bleibt schicke Shooter-Action von der Stange, nie langweilig, gelegentlich nervig und dank banaler Story recht beliebig. *mh*

Michael Herde

Nach zwei Stunden "CoD 4" empfand ich "BlackSite" als spielerisch laues Lüftchen, das im direkten Vergleich geradezu erholsam war. Für sich genommen sind die Ballereien unterhaltsam, obwohl nur das Standard-MG etwas taugt. Im Kampf gegen gigantische Bestien oder wenn meine Projektile die gegnerische Betondeckung zerfetzen, fühlt sich "BlackSite" gut an. Gut ist bei der starken Konkurrenz allerdings zu wenig, zumal der Online-Modus ebenfalls magere Standardkost bietet.

BLACKSITE

- » ca. 7 Stunden Spielzeit für Solisten
- » optionsarmer Mehrspieler-Modus
- » 6 Episoden; Schauplätze: Irak & Nevada
- » simples Team-Feature
- » erscheint bei uns ungeschnitten, auch die US-Version kommt ohne Blut aus
- » basiert auf Unreal Engine 3

SPIELSPASS

Xbox 360	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10



Mass Effect



INFOS

System	360
Entwickler	Bioware, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	16
Spieler	1

FAZIT

Wegweisendes Action-RPG, das in puncto Charakterdarstellung, Erzählung und Atmosphäre neue Maßstäbe setzt.



360 Die riesige Citadell-Raumstation: Hier könnt Ihr stundenlang herumstromern und Sidequests lösen.

Der Adler ist gelandet. Nach zwei Jahren Entwicklungszeit überwindet "Mass Effect" den Ereignishorizont des schwarzen Xbox-360-Rollenspielloches und fährt als einsames Flaggschiff gegen die japanische RPG-Flotte die Schilde hoch. "Mass Effect", das Mega-SciFi-Epos steht pünktlich zur sternklaren Weihnacht in einer komplett eingedeutschten Version in den Händlerregalen und knüpft genau da an, wo Bioware 2003 mit "Knights of the Old Republic" aufgehört hatte. Das Weltallmärchen, das diesmal auf einem von Bioware selbst geschaffenen Szenario basiert, enthält aber auch Elemente des 2005er RPG "Jade Empire". Vor allem der Ansatz 'weg vom Rundenkampf' wurde konsequent weitergeführt. So verwundert es nicht, dass Commander Shephard sich für seine Selbstverteidigung bei dem Genre bedient, das am ehesten zum waffenstarrenden Ton der Weltraum-Oper passt: "Mass Effect" ist zu einem Drittel ein Shooter!

Ballern, labern, explorieren

Lässt man sich auf die umwerfend umfangreiche Weltsimulation ein, die "Mass Effect" ist, teilen sich die Action-, Dialog-, und Erkundungs-Phasen des Spiels etwa gleich auf. Diese Dreiteilung erfährt allerdings nur, wer an Bord des Mutterschiffes Normandy den Kontakt zu seinen KI-kontrollierten Squad-Kollegen sucht und neugierig die Weiten des Weltalls erforscht, anstatt stur der Hauptgeschichte zu folgen. Nach der einführenden Mission habt Ihr in der Gestalt des frei erstellbaren Commander Shephard selbst die Wahl, wie Ihr "Mass Effect" erleben wollt. Zwar führt "Oblivion" nach wie vor die Xbox-360-RPG-Riege an, was die Möglichkeiten des Charakter-Editors und die Anzahl der Sidequests angeht, doch "Mass Effect" versteht es besser, Euch tatsächlich ein riesiges, mit Wundern gefülltes Universum vorzugaukeln. Dabei benutzt das Spiel allerlei Tricks, die Euch einerseits das Gefühl geben, von der Brücke der Normandy aus die gesamte Galaxis erreichen zu können, andererseits aber die begrenzten Ressourcen der Entwickler berücksichtigen. So erforscht Ihr auf der Suche nach dem abtrünnigen Spectre-Agenten Saren als erster menschlicher Spectre-Agent einer interplanetarischen Vielvölker-Allianz die mysteriöse Attika-Traverse, auf deren Planeten nicht nur Storymissionen, sondern auch etliche Nebenquests spielen.

Per Tastendruck durchs All

Die Navigation von Planet zu Planet läuft dabei recht simpel ab. Auf einer prachtvollen Hologramm-Karte der Galaxie, die offensichtlich von den "Star Trek"-Filmen inspiriert wurde, klickt Ihr Euch flott vom obersten Galaxis-Level durch Cluster und Son-



360 Stellungsgefechte könnt Ihr mit dem Mako-Buggy vergessen. Prescht mit Vollgas durch die Gegner!



360 Energieschocks der Geth-Schergen legen den Geschützturm des Mako sekundenlang lahm.



360 Feurige Garben wie diese können untrainierte Charaktere schnell das Leben kosten. Geth sei Dank fliegen sie recht langsam.



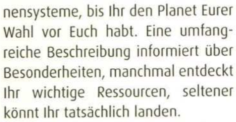
360 Volltreffer! So funktioniert das Kampfsystem leider nicht immer: Tali geht rechts in Deckung, während Ihr den Frontkämpfer erledigt.



360 Die grau gefärbten Dialogoptionen auf der linken Seite könnt Ihr anwählen, wenn Ihr viele Punkte auf 'Schmeicheln' bzw. 'Einschüchtern' verwendet.



360 Wegen einer Liebesszene mit der kessen Schlumpfine Liara hat "Mass Effect" in Singapur eine Alterseinstufung ab 18 Jahren erhalten!



Max Wildgruber

"Mass Effect" kriegt von mir einen 'Trotz-Neunziger'. Trotz zu spät ins Bild poppender Texturen. Trotz holprigem Kampfsystem und trotz der schwachen KI. Das alles wird nämlich aufgehoben durch eine verdammt spannende und überraschend reife SciFi-Story, die das heikle Thema Rassismus angeht, technisch brillant gemachte Dialogsequenzen, die in der deutschen Fassung bis auf einige Nebenrollen gut besetzt wurden und das von Bioware bekannte Moralsystem, das diesmal zwar keine Fähigkeiten freischaltet, dafür aber die Interaktion mit Euren Mitmenschen und den genial designten Aliens beeinflusst. Das Gefühl, als Raumschiffkommandant einen ganzen Kosmos zu bereisen, ist überwältigend und hitverdächtig!



360 Entdecke die Möglichkeiten: Shepherd vor der Karte der Galaxis. Jetzt müsst Ihr nur noch den Zielplaneten finden und den Reisebefehl geben. Der Rest läuft automatisch. Eure Galaxie könnt Ihr online mit neuen Planeten erweitern.

nensysteme, bis Ihr den Planet Eurer Wahl vor Euch habt. Eine umfangreiche Beschreibung informiert über Besonderheiten, manchmal entdeckt Ihr wichtige Ressourcen, seltener könnt Ihr tatsächlich landen.

Je nach Planet findet Ihr auf den mitunter äußerst atmosphärischen, wenn auch technisch nicht ganz zeitgemäß dargestellten Welten dann ein paar Ruinen zum Ausräumen, fiese Weltallpiraten oder ähnliches Kanonenfutter sowie Aufgabenstellungen, nach deren Erledigung die immens spannende Hintergrundgeschichte vorangetrieben wird. Diese dreht sich um das Vermächtnis der Protheaner, einer ausgestorbenen Superrasse, auf deren Technologie die Fähigkeit der All-Bewohner zum interstellaren Reisen beruht. Bösewicht Saren will den wahren Grund für deren Verschwinden für seine finsteren Pläne benutzen und zieht deshalb mit einer Bande aus kroganischen Kriegern und marodierenden Geth-Androiden durchs All.

Zwei Phasen: Rasen & Wegblasen

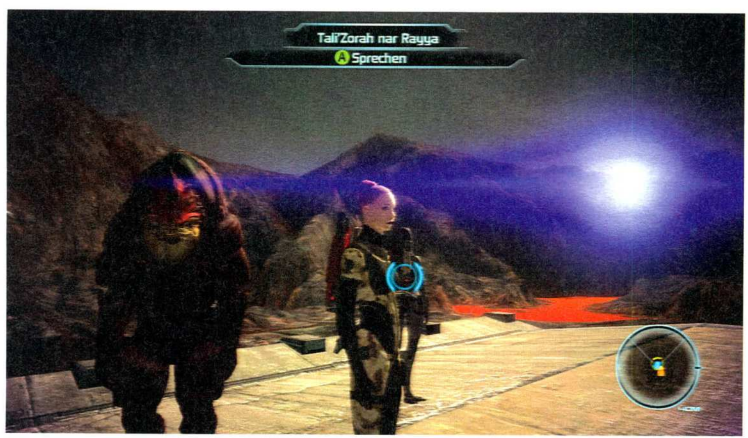
Die Planetenerkundung läuft stets in zwei Phasen ab. Mit dem Mako, einem sechsachsigen Erkundungsgefährt, das in Design und Steuerung stark an den störrischen "Halo"-Buggy erinnert, prescht Ihr durch die unbewohnten Weiten der fremden Welt. Je nach planetarer Situation seid Ihr im Inneren des Mako vor schädlicher Strahlung geschützt, müsst mit der Bordkanone feindliche Einheiten oder Geschütztürme wegblasen oder durch holpriges Gelände brettern. Da die Steuerung des teils wild herumschlingernden Gefährtes einiger Übung bedarf, ist die mitgelieferte Reparatur-Funktion des Mako ein mehr als willkommenes Feature. Mit Universal-Gel, einem unter anderem aus Gegenständen gewonnenen Rohstoff, könnt Ihr nicht nur Euer sturmreif geschossenes Vehikel flicken, sondern auch Schlösser öffnen oder Computersysteme hacken. Wenn Ihr solche, meist mit einfachen



360 Guten Flug! Biotische Kräfte wie das hier gezeigte 'Heben' aktiviert Ihr im Menü. Mit der Stufe steigt auch die Zahl Eurer Fähigkeiten.



360 Volle Deckung! Lehnt Ihr Euch mit gezückter Waffe gegen die Wand, geht Shephard automatisch in Deckung.



360 Blaue Sonne: Manche Planetenlandschaften wirken wie surreale Gemälde. Allerdings ist die Qualität der Landschaften technisch durchwachsen. Der grandiosen Atmosphäre am Rande des Universums tut dies keinen Abbruch.


360 Was fliegt denn da? In seltenen Scriptsequenzen rauscht schon mal ein Geth-Transporter über Eure Köpfe.



360 Vorwärts! Abwärts! Das Leveldesign versprüht mitunter den spröden Charme von "Star Trek"-Kulissen.

DIE SQUAD

Die sechs Mitglieder Eurer Squad kommen aus unterschiedlichen Motivationen an Bord. Wir stellen vor:

» **Ashley Williams:** Gunnery Chief Williams ist von Anfang an dabei und unterstützt ihre(n) Freund(in) Shephard mit Kampfdrill.

» **Kaiden Alenko:** Weibliche Spieler können mit dem romantisch veranlagten Menschenmann ein Techtelmechtel beginnen.

» **Liara T'Soni:** Die blauhäutige Tochter einer engen Vertrauten Sarens ist besessen vom Vermächtnis der ausgestorbenen Protheaner.

» **Urdnot Wrex:** Der muskelbepackte Kampffrosch stellt Euch durch seine stiernackige Art mehr als einmal vor schwere Entscheidungen.

» **Tali'Zorah nar Rayya:** Die technoide Tali muss einen lebenserhaltenden Vollkörper-Schutz tragen und gehört zu einem Volk von Weltall-Nomaden.

» **Garrus Vakarian:** Der ruppige Ex-Polizist gehört derselben Rasse an wie Bösewicht Saren und scheint ein Problem mit Aggressionsbewältigung zu haben.



Tastendruck-Reaktionstests verbundenen Aktionen durchführt, befindet Ihr Euch aber schon lange in der zweiten Erkundungsphase. Zu Fuß marschiert Ihr mit zwei, leider teils hoffnungslos dämlich agierenden KI-Kameraden durch rote, gelbe und grüne Felswüsten, von Geth infizierte Bauwerke und Tunnelsysteme. Kommt es zum Kampf, zückt Ihr eine von vier Waffen und rückt der aus allen Rohren ballernden Meute mit Pistolen, Schrotflinten, Sturm- oder Präzisionsgewehren zu Leibe. Je nach anfangs gewählter Charakterklasse seid Ihr im Umgang mit unterschiedlichen Waffen geübt. Gattungen, die Ihr nicht trainiert habt, könnt Ihr zwar nutzen, habt aber keine Zielhilfen auf dem Bildschirm. Diese erleichtern Euch den Kampf gegen Sarens Schergen per HUD-Display und markieren Gegner in Reichweite. Die Kämpfe seht Ihr aus einer "Resident Evil 4"-Perspektive, per linker Schultertase platziert Ihr die Kamera hinter Shephards Ohr, die rechte Schultertase feuert Euren Prügel ab. An bestimmten Orten geht Eure Spielfigur automatisch in Deckung, aus der Ihr kurze kontrollierte Feuerstöße abgeben könnt. Eure selbstständig agierende Squad befehlt Ihr per Digipad, Euer Ziel anzugreifen oder sich zurückzuziehen.

Kommander Deppert

Dieses Konzept ist in der Praxis leider nicht frei von Fehlern. Allzu oft seht Ihr wegen inkompetenter Squad-Kameraden, bockiger Deckungs-Automatik oder plötzlich nach Zwischensequenzen auftauchenden Feinden den Ladebildschirm. Das macht allerdings wenig aus, denn "Mass Effect" entschädigt Euch auf der anderen Seite mit einem detailliert konstruierten Weltall, unfassbar lebensechten Figuren, einem motivierenden Punktesystem zur Entwicklung Eurer Charaktere, dem aus "KOTOR" bekannten Moral-Konto, umfangreichen Tuningmöglichkeiten für Eure Ausrüstung und einem ganz hervorragenden Soundtrack, der an "Metroid" erinnert und von den Mysterien des Kosmos kündet. Nicht zuletzt tragen die filmreifen Dialoge zum Ausnahmestatus des Spiels bei, das Euch mit Lichtgeschwindigkeit an den Bildschirm fixiert und Euch in eine bislang auf der Xbox 360 unerreichte Atmosphäre entführt. Dabei sind es vor allem die nichtmenschlichen Vertreter des virtuellen Schauspieltrupps, deren fotorealistische Hauttexturen und naturalistische Augenbewegungen Euch eine bislang unerreichte Glaubwürdigkeit von Emotionen vermitteln. Zusammen mit den cineastischen Einstellungen, durch die Eure Multiple-Choice-Dialoge zum Kurzfilm mutieren, setzt "Mass Effect" neue Maßstäbe im Bereich interaktive Erzählung und unterfüttert dieses revolutionäre System mit einer etwa 15 bis 20 Stunden dauernden Hauptstory, die zwar als Trilogie angelegt ist, aber trotzdem befriedigt. *mw*



360 Im Charaktereditor bastelt Ihr nicht nur am Aussehen Eures Commander Shephard herum...



360 ...sechs unterschiedliche Klassen bestimmen Eure Kampftalente, biotische Fähigkeiten und Technik-Skills.

MASS EFFECT

» frei erkundbares Universum, dessen Inhalt online erweiterbar ist
» Shooter-Kampfsystem mit Macken bei der KI
» frei erstellbare Spielfigur und sechs vorgefertigte Mitstreiter mit Charakter

Xbox 360	
Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	-
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

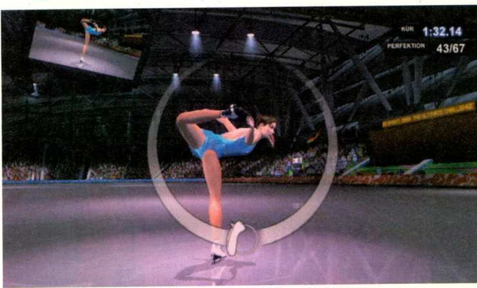
SPIELSPASS 90 von 100

RTL Winter Sports 2008

INFOS

System	PS2 / Wii
Entwickler	49 Games, Deutschland
Hersteller	RTL
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT
Umfangreiche Wintersportsammlung, die mit ein paar Ergänzungen gefällt, aber in Sachen Optik und Steuerung nicht ideal ist.



Wii Und hoch das Bein: Schüttelt Ihr die Wii-Controller im passenden Moment, haut es die Eiskunstläuferin nicht auf die Nase.

Die TV-Übertragungsrechte hat RTL zwar nicht mehr, aber virtuell geht der Fernsehsender immer noch an den Start. "RTL Winter Sports 2008" bietet für die obligatorische Jahresfortsetzung sogar eine Menge Änderungen. Bei den 15 Disziplinen finden sich neben Ski Alpin, Skisprung, Rodel, Bob, Eisschnellauf, Langlauf und Curling zwei Neuzugänge, dagegen fiel Biathlon weg: Eiskunstlauf erinnert an diverse Tanzspiele, während Skeleton fast identisch ist zu den anderen Eiskanal-Kollegen. Neben Meisterschaften und Karriere dürft Ihr nun auch in einer Kampagne ran und dort bestimmte Zielsetzungen pro Mission erfüllen. Während das auf der PS2 routiniert wie immer läuft, hat das Wii-Debüt noch mit ein paar Macken zu kämpfen: Speziell bei Ski Alpin und Skisprung braucht Ihr beide Controller und müsst arg feinfühlig hantieren. Das ist ganz schön happig und macht gute Leistungen schwer, zumal es unverständlicherweise auch kein sinnvolles Tutorial für Neulinge gibt. Mit viel Übung klappt's zwar, aber das darf nächstes Jahr besser werden. *us*



Ulrich Steppberger
Jedes Jahr das (fast) Gleiche: Die Sportartvielfalt stimmt, die Neuzugänge sind zumindest teilweise originell umgesetzt, die Kommentatoren schaltet man besser sofort ab. Auch die Missionen der Kampagne gefallen mir, aber wieso ist das alles wieder so steril präsentiert? Bei der Wii-Version wundere ich mich, dass es für die Ski-Disziplinen keine einfachere Steuerung gibt, Einsteiger haben daran zu knabbern.


PS2 Bauch- statt Rückenlage: Ansonsten ist Skeleton wie Rodeln.

RTL WINTER SPORTS 2008
» 15 Disziplinen, darunter 2 neue: Eiskunstlauf und Skeleton
» umfangreiche Karriere
» Missions-Modus mit 42 Aufgaben

SYSTEM-VERGLEICH
Grafisch geben sich beide Fassungen nicht viel, ansonsten hat jede Vor- und Nachteile: Auf der PS2 ist die Steuerung simpler, dafür hat der Wii die kürzeren Ladezeiten.

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	72 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	4 von 6	
Sound	5 von 10	

Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	72 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	4 von 7	
Sound	5 von 10	

Mario Party DS

"Mario Party 8" auf Wii spaltete die Spielergemeinde: Während sich Hardcore-Zocker über so manch mieses Minispiel mockierten, feierten Casual Gamer eine rauschende Wii-Fete. Die DS-Version soll nun beide Lager verzücken. Bei einer gepflegten Handheld-Party in der MAN!AC-Redaktion wurde prompt auch erstere Zielgruppe beglückt – die Spieleprofis hatten jede Menge Spaß mit den mannigfaltigen Minispielen. Die fordern ebenso zu hektischem Knöpfchendrücken wie zu wildem Stylus-Gerubbel auf. Mal in 2D, mal in 3D kämpft Ihr 'jeder gegen jeden' oder auch in der fiesen Variante 'drei gegen einen'.

Auf Extra-Items in Bonbonform müsst Ihr beim DS zwar verzichten, dafür dürft Ihr in den spärlich verteilten Shops fiese Gegenstände wie z.B. den Münzenklau erwerben. Solisten wagen sich an ein Spielbrett-Abenteuer mit netten Endgegnerkämpfen und einer lauen 08/15-Story. Klasse sind die sechs zusätzlichen Knobelspiele, die Ihr im Menü anwählt. Dort warten standesgemäß auch die Minigames, die Ihr bereits gezockt habt. *ms*


DS Armer Yoshi: Der 3D-Drache steht einsam auf dem Spielfeld.



DS Ganz schön schwer: Haltet auf dem Rollbraten die Balance.

INFOS

System	DS
Entwickler	Hudson, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Partyspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

DS		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	78 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	5 von 7	
Sound	6 von 10	

Assassin's Creed

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Atemberaubend schöner Ausflug in die Zeit der Kreuzzüge, der in spielerischer Hinsicht viel Potenzial verschenkt.



360 Aufdringliche Bettler, eifrige Händler und Bürger in Not – hier herrscht Leben in den Städten.

'High Concept' bezeichnet Filme und TV-Serien, deren Inhalt sich in zwei Sätzen zusammenfassen lässt und die durch perfekt durchgestylte Bilder beeindrucken. Die Arbeit des Erfolgsproduzenten Jerry Bruckheimer ("Pearl Harbor") beispielsweise steht für High Concept in Reinform, dasselbe gilt nun auch für Jade Raymond und "Assassin's Creed".

Hier der Beweis in zwei Sätzen: Ihr erkundet neun Stadtteile der Metropolen Damaskus, Jerusalem und Akkon zur Zeit des Dritten Kreuzzuges und löst kleinere Aufträge, um nacheinander neun Zielpersonen auszuschalten. Ihr klettert problemlos auf alles, was Ihr seht und schaltet an Aussichtspunkten neue Kartenbereiche frei, flitzt über die Dächer und fechtet reaktionsbasierte Simpelkämpfe aus. Geschafft – Spiel beschrieben.

Die rudimentäre Story hat zudem einen gewitzten SciFi-Kniff, der gleich zu Beginn enthüllt wird. Der krasse Cliffhanger am Ende des Spiels macht außerdem unmissverständlich klar, dass die Geschichte in weiteren Episoden fortgeführt werden soll. Aber noch ist das Zukunftsmusik, ebenso wie die Story des Spiels: Euer Avatar heißt nicht etwa Altaïr, sondern hört auf den modernen Namen Desmond Miles. Der erwacht als Gefangener in einer High-Tech-Anlage, wo er als Versuchskaninchen einer mysteriösen Vereinigung missbraucht wird. Mit Hilfe einer futuristischen Apparatur namens 'Animus' sollen genetisch vererbte Erinnerungen von Desmonds Assassinen-Ahnen aufgespürt werden. Hier kommt der bekannte Kuttenträger ins Spiel, denn nachdem sich Desmond in den Animus eingeloggt hat, simuliert der die mittelalterlichen Missionen Altaïrs, die Desmond möglichst akkurat nacherleben soll. Doch gleich in der einführenden Mission verpatzt Altaïr einen Auftrag und wird von seinem Ordensführer degradiert.

Der Missionsverlauf

Um Euch erneut Rang und Namen zu verdienen, reist Ihr im Auftrag des Meisters zu Fuß und hoch zu Ross über die großzügig angelegte Oberwelt und steuert eine von drei altertümlichen Großstädten an. Dort besucht Ihr das örtliche Assassinenbüro, lasst Euch von der Zielperson berichten und macht Euch auf, die Stadt zu erkunden. Da Altaïr in Ungnade gefallen ist, muss er sich den Segen seines Ordens verdienen und drei von sechs möglichen Aufklärungsmissionen absolvieren. Sucht also Informanten auf, die Euch unter irgendeinem Vorwand Hilfe abnötigen. Der eine hat ein geschundenes Bein, einem anderen schmerzt der Rücken – kein Witz! Mal tötet Ihr unter Zeitdruck unbemerkt ein paar Opfer, ein anderes Mal absolviert Ihr einen Hindernisparcours, um Flaggen einzusammeln. Alternativ beklaut Ihr bestimmte Passanten, um wichtige Dokumente zu erhaschen oder prügelt die gewünschten Fakten aus einem Spitzel heraus. Habt Ihr genügend recherchiert, geht's zurück ins Büro, kurz den Segen abgeholt, dann



Michael Herde

Allein beim Schneiden des DVD-Berichts bin ich immer wieder ins Schwärmen gekommen. Wenn ich von sanften Klängen begleitet auf meinem Pferd gemächlich nach Jerusalem reite, ist die Welt in Ordnung und beinahe vergesse ich, dass ich mich zwischenzeitlich auch recht gelangweilt habe. "Assassin's Creed" macht zwar das, was es macht, sehr gut, aber es macht einfach zu wenig. Der immer gleiche Missionsablauf und die Kampf- bzw. Bewegungssteuerung sind mir zu banal. In dieser Spielwelt steckt deutlich mehr! Unfreiwillige Komik beispielsweise, die aus den sich häufig wiederholenden Sprachsamples resultiert. "Dieb, elender Lump", rufen manche Soldaten fast im Sekundentakt. Davon abgesehen hält sich der Sound angenehm zurück und unterstreicht die exzellente Präsentation dieses Spiels.









PS3 / 360 Wenn Tarnen oder Flüchten (links) nicht helfen, dann muss Altaïr kämpfen. Rechts oben seht Ihr einen Konter-Move auf der Xbox 360, darunter eine Schnetzelei auf der PS3, wo das Spiel einen Tick stärker ruckelt.



PS3 Nur Tasten gedrückt halten und in die richtige Richtung lenken: Die rasante Kletterakrobatik geht simpel von der Hand und fühlt sich gut an.



360 Um aus dem Blickfeld der Häscher zu entrinnen, stürzt sich Altaïr kopfüber in den Abgrund – unten wartet ein weicher Strohhaufen auf Euch.

weiter zum heimtückischen Meuchelmorden. Folgt der Karte, spürt Euer Opfer auf und erledigt es.

Für Euren Fortschritt unbedeutend ist das Retten von Bürgern in Not. Zettelt einen Kampf mit den unruhestiftenden Soldaten an, zur Belohnung winkt die Solidarität kleiner Partisanengruppen. Der Nutzen: Solltet Ihr jemals durch das Viertel der Gang flüchten, stellen sich Eure neuen Freunde den Verfolgern in den Weg. Mitunter ist das recht praktisch, denn die Häscher sind verdammt hartnäckig. Gerade nach geglückten Attentaten jagen sie Euch erbarmungslos durch die Straßen und über die Dächer der Stadt.

Kämpfen oder Flüchten

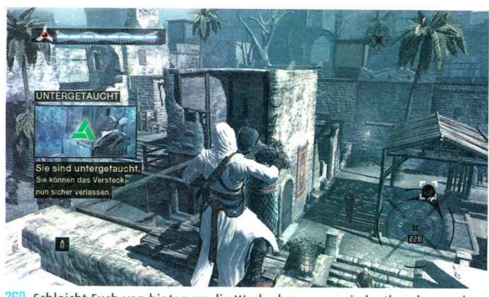
Eigentlich solltet Ihr Euch möglichst unauffällig durch die Stadt bewegen – so ist es Credo Eures Ordens. Zivilisten sollen nicht getötet werden, tut Ihr es dennoch, verliert Desmond schrittweise den guten Draht zu seinem Ahnen. 'Synchronizitätsanzeige' heißt der sich regenerierende Energiebalken in "Assassin's Creed". Außerdem werden Wachen auf Euch aufmerksam und es kommt zum Kampf. Der gestaltet sich überraschend simpel, wenn auch nicht immer einfach: Haltet die rechte Schultertaste gedrückt, um zu blocken, betätigt einen weiteren Button, um anzugreifen. Sobald Ihr das notwendige Update errungen habt, ist Timing gefragt: Kombiniert die beiden Tasten, um einen blutigen Konter-Angriff mit Kurz- oder Langschwert zu starten. Assassinendolch, Würfe und Verteidigungsbrecher dazu, fertig ist das Kampfsystem.

Wer nicht kämpft, der flüchtet und versucht, aus dem Blickfeld seiner Jäger zu gelangen, um dann in Strohhaufen oder Dachpavillons unterzutauchen. Oder Ihr setzt Euch unauffällig auf eine Bank, denn da sucht keiner! Gerade das Flüchten ist eines der spannendsten Elemente im Spiel. Zwei Tasten gedrückt halten und Altaïr rempelt sich durch die Massen, springt und rennt atembe-

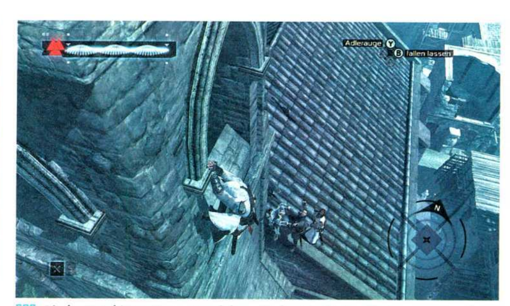


Ulrich Steppberger

"Assassin's Creed" ist vielleicht nicht ganz die erhoffte spielerische Offenbarung geworden, aber eins wird niemand bestreiten: Grafisch hat Ubisoft wirklich alle Register gezogen – wer von der brillanten Inszenierung des nahöstlichen Mittelalters nicht hingerissen ist, braucht dringend eine Brille. Schade nur, dass dafür wohl bei den Audio-Aufnahmen gespart wurde, so oft, wie sich die immer gleichen Sprüche wiederholen... Apropos wiederholen: Die Aufträge sind in der Tat stets sehr ähnlich, aber mich stört das weniger. Dank der tollen Steuerung und Atmosphäre hat mich Altaïrs Abenteuer trotzdem gefesselt.



360 Schleicht Euch von hinten an die Wache heran, um sie lautlos abzumurksen. Lasst sie aber nicht auf die Straße stürzen, um Aufruhr zu vermeiden.



360 Die hartnäckigen Gegner verfolgen Euch aufs Kirchendach und bewerfen Euch mit Steinen, um Altaïr zum Absturz zu bringen.



360 Im Laufe des Spiels erklimmt Ihr zahlreiche Türme, um neue Abschnitte auf der Übersichtskarte freizuschalten. Nur so erfahrt Ihr, wo sich Informanten und Hilfsbedürftige aufhalten. Außerdem sieht's einfach spektakulär aus.

André Kazmaier
Anfangs kannte meine Euphorie kaum Grenzen, denn in vielen Bereichen setzt die Meuchelmär neue Akzente: Die Free-Running-Einlagen erreichen in Sachen Dynamik ein neues Level, die Klettereien laufen extrem realistisch ab und eine solch lebendige Stadt gab es noch nie zu bewundern. Optisch ist "Assassin's Creed" sowieso über jeden Zweifel erhaben: Die Städte sehen atemberaubend aus und die Inszenierung versprüht beispielloses Film-Flair. Dafür scheint die Zeit bei der Entwicklung nicht für ein abwechslungsreiches Missionsdesign ausgereicht zu haben: Jeder Auftrag läuft gleich ab – das langweilt irgendwann. Was sich die Entwickler beim Schluss gedacht haben, ist mir auch ein Rätsel: Monotone Massengefechte am laufenden Band und der üble Cliffhanger ziehen den Gesamteindruck für mich noch weiter herunter.

raubend animiert über die Dächer und klettert an fast jeder Oberfläche empor. An jedem noch so kleinen Vorsprung, Balken oder Stein hält er sich fest, dirigiert wird mit dem linken Stick. Simple Jump'n'Run-Einlagen, überschaubare Kampfsteuerung, eine Mission wie die andere – was ist so toll an "Assassin's Creed"?

Einfach schön...

Die Grafik macht's: Die Spielwelt ist ohne Übertreibung eine der schönsten, die je in einem Videospiel zu sehen war. Die drei Städte unterscheiden sich primär durch einen schicken Farbfilter, auch die Architektur gestaltet sich anders. Darüber hinaus strotzt jede der Metropolen vor Liebe zum Detail – wenn erst eine vorüberziehende Wolke ihren Schatten auf Altaïr wirft, kommt Ihr aus dem Staunen nicht heraus. Ob langsam durch die Massen gleiten oder im Schweinsgalopp Passanten umrempeln, über Dächer hetzen, oder Klettern in engen Gassen – alles steckt voller Leben und wird von der Bevölkerung kommentiert. Leider hapert es an Variation bei den Sprachsamples und außer einigen Kreuzrittern und Flaggen gibt's nichts zu entdecken.

"Assassin's Creed" ist also ein High-Concept-Titel, der in puncto simpler Steuerung, Grafik und Ambiente Maßstäbe setzt und vorrangig durch die Anmut der imposanten Mittelalterwelt motiviert. Wer hingegen Wert auf spielerischen Tiefgang legt und auf Abwechslung nicht verzichten möchte, der sucht besser woanders. Alle anderen sollten dieses Spiel auf jeden Fall einmal gesehen haben. *mh*



PS3 Die kalte, detailarme Realität: Desmond Miles ist Gefangener in einer mysteriösen Forschungsanlage. Hier gibt's jedoch nicht viel zu sehen.



Jan Königsfeld
Altaïrs beziehungsweise Desmonds Abenteuer konnte mich nicht in seinen Bann ziehen. Mir bietet das handwerklich erstklassige Werk außer den wirklich beeindruckenden Wandkraxeleien zu wenig. Die Geschichte riss mich nicht mit – daran tragen sicherlich auch die trist in Szene gesetzten Labor-Sequenzen Schuld. Die Gefechte sind hübsch anzusehen, fühlten sich für mich aber etwas undynamisch an. Schade, dass mir dieses audiovisuelle Meisterwerk nicht gefallen mag.

ASSASSIN'S CREED



» erkundet 3 Großstädte + Königreich
» deutsche Sprachausgabe durchwachsen
» einfache Kletter-, Sprung- und Kampfsteuerung
» 9 Zielpersonen stehen auf Eurer Liste
» Missionen sind sehr ähnlich aufgebaut

SYSTEM-VERGLEICH

Die PS3-Version ruckelt sichtbar mehr als Altaïrs Abenteuer auf der Xbox 360. Zudem fallen Pop-Ups einen Tick mehr auf. Vor beiden Macken ist auch die Microsoft-Konsole nicht gefeit, dennoch wirkt es etwas flotter.



PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	82 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	10 von 10	
Sound	8 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	83 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	10 von 10	
Sound	8 von 10	

Warhammer 40K: Squad Command

INFOS

System	PSP / DS
Entwickler	Red Lynx, England
Hersteller	THQ
Genre	Runden-Strategie
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	2

FAZIT
Auf der PSP atmosphärischer Runden-Häuserkampf im zerbombten "Warhammer 40K"-Universum – simpel und spaßig.

"Warhammer 40K: Squad Command" verbindet das martialische Kriegsuniversum des Tabletop-Klassikers von Games Workshop mit dem Häuserkampf-Rundenmodus von PC-Genreklassikern wie "Incubation". Vor einer Mission legt Ihr eine Kombination aus Primär- und Sekundärbewaffnung für Eure sechs Marines fest und werdet prompt in die Schlacht geworfen. In zerschossenen Ruinen, Wüsten und Eislandschaften lasst Ihr Eure Mannen in klobigen Power-Rüstungen in Deckung gehen, vorrücken und schließlich den Gegner aufs Korn nehmen. Das unkomplizierte Interface verzichtet auf eine Einteilung des Spielfeldes in Raster und hält sich damit an die mit Schablonen auskommende Brettspiel-Vorlage. Habt Ihr einen feindlichen Chaos-Marine im Visier, deutet ein farbiger Laserstrahl die Trefferwahrscheinlichkeit an. Verwendet Ihr mehr Zeiteinheiten für den Schuss, wechselt die Farbe von rot nach grün und die Chance auf einen Volltreffer steigt. Eine Handvoll Multiplayer-Karten steht für menschliche Kriegshammerschwinger bereit zu lokalen und Online-Schlachten. *mw*



PSP Der Schuss wird sitzen! Ist die Visierlinie grün, könnt Ihr mit einem sicheren Treffer Eurer Präzisionswaffe rechnen.



DS Leider funktioniert die Transparenz auf DS nicht immer so gut.

Max Wildgruber
Ich muss zugeben, dass ich in meiner Jugend heftig mit den prächtigen Eldar-Armeen des "Warhammer 40K"-Tabletop-Spiel geliebäugelt habe. Die tauchen in "Squad Command" zwar nicht auf, aber das Spielgefühl von damals ist sofort wieder da, selbst wenn ich nur sechs und nicht sechzig menschliche Marines befehligen darf. Ohne großartig komplex zu werden, machen die Schusswechsel mit der Chaos-Meute einfach Spaß.

WARHAMMER 40K: SQUAD COMMAND
- basiert auf dem beliebten Tabletop-Spiel von Games Workshop
- enthaltene Parteien: Ultramarines gegen Chaos-Marines

SYSTEM-VERGLEICH
Das Spiel wurde offensichtlich für die PSP optimiert und danach an die Begrenzungen der DS-Hardware angepasst, eingeschränkte Übersicht und Spielfluss sind die Folgen.

PSP	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10
SPIELSPASS	**77** von 100

DS	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	3 von 10
SPIELSPASS	**65** von 100

Panzer Tactics DS

Die Österreicher Sproing nehmen sich der darbenden Runden-Strategie-Gemeinde auf dem DS an und bringen das an den Microprose-Klassiker "Panzer General" angelehnte Kriegsspiel "Panzer Tactics DS" auf den Doppelschirm. Drei Kampagnen mit je 30 Missionen stehen zur Wahl. Wer sich am realen Hintergrund nicht reibt, erobert mit den faschistischen Achsenmächten Polen und Norwegen und stürmt gen Stalingrad. Als Alternative könnt Ihr mit den Alliierten oder der russischen Armee ins Feld ziehen. 50 Einheiten pro Partei überfordern manchmal auch gewiefte Taktiker, das aus "Advance Wars" bekannte 'Stein-Scheere-Papier'-Prinzip funktioniert aber auch auf dem sechseckigen Raster von "Panzer Tactics DS" tadellos und erlaubt es Euch selbst im gröbsten Durcheinander den nächsten, richtigen Marschbefehl zu finden. Wer die Reichweiten und Beschränkungen seiner Einheiten kennt, findet irgendwann den Ausweg aus den teils knifflig angelegten, taktischen Zwickmühlen. Da Ihr auf dem oberen Schirm stets die Daten Eurer Soldaten, Panzer, Schiffe und Flugzeuge ablesen könnt, ist das durchaus komplexe, manchmal überladene Kriegsgeschehen immer fair und fordernd. Die Bedienung läuft fast tadellos über Antippen und Ringmenüs, lediglich eine Funktion zur Bildung von Einheitengruppen wird vermisst. Mehrspieler-Schlachten per Hotseat, WiFi oder lokal bringen Spaß im Freundeskreis. *mw*





INFOS

System	DS
Entwickler	Sproing, Österreich
Hersteller	10tacle Studios
Genre	Runden-Strategie
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

DS	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10
SPIELSPASS	**78** von 100

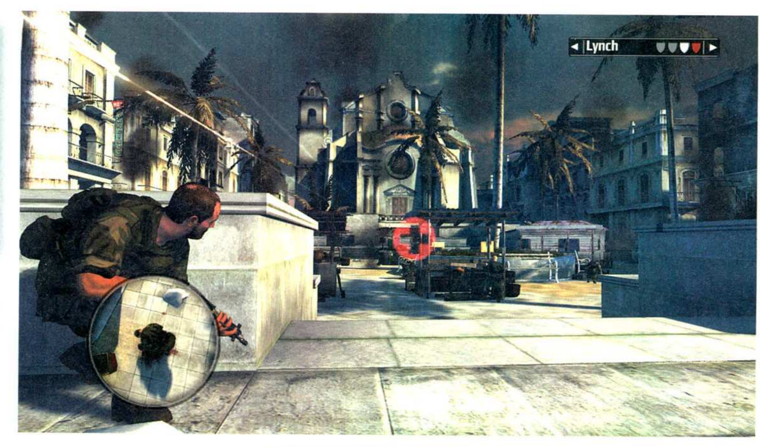
Kane & Lynch: Dead Men

INFOS

System	PS2 / 360
Entwickler	IO Interactive, Dänemark
Hersteller	Eidos
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Packend inszeniertes Actionkino für Erwachsene, das spielerisch und technisch leider recht altbacken wirkt.



360 Kane kommandiert Teamkameraden; preschen sie jedoch alleine los, geht das schon mal schief.

Sehr lange habe ich mich auf die fertige Version von "Kane & Lynch" gefreut. Zwar enthüllten schon die Preview-Versionen, dass die Grafik nur selten Next-Gen-Flair versprüht, die Gesichter der beiden Typen waren jedoch ansehnlich modelliert. Reizvoll versprach primär die geschickt in den Spielablauf gewobene Story zu sein. Nun ist das fertige Spiel da und bestätigt die gemischten Gefühle: Grafik und Animationen erinnern noch immer an einen guten PS2-Titel, die mehrfach bemängelte KI überzeugt auch in der finalen Fassung nicht wirklich.

Im Gesamtzusammenhang fesselt die blutige Geschichte um zwei zum Tode veruteilte Männer aber nun umso mehr. Ständig auf der Flucht vor der Polizei versucht Kane, einen Diamantenschatz wiederzufinden, der seiner Familie das Leben retten soll. Hinter diesem grausamen Deal steckt die Geheimorganisation The 7, die den schizophrenen Lynch als Aufpasser verpflichtet hat. Da sich die beiden zwischen Straßenkämpfen, Verfolgungsjagden und Discobesuchen permanent streiten, entsteht so eine äußerst packende Erzählweise, wobei die Story durch rasante Schauplatzwechsel vor allem noch an Tempo gewinnt. Ehe ein Szenario langweilig wird, seid Ihr schon wieder woanders und Blei fliegt durch die Luft – das ist großes Actionkino!

Michael Herde

Was habe ich über den Truckfahrer geflucht! Nachdem ich ihn dann endlich erledigt hatte, kehrte ich zu meiner alten Meinung zurück. Vor lauter coolen Gangstern, die auf Deutsch gut klingen und in Englisch das F-Wort inflationär gebrauchen, haben die Entwickler zu wenig Feinschliff ins Spiel investiert. Die Streuung der Waffen ist zu kompliziert, die KI zu niedrig und die Grafik unzeitgemäß. Davon abgesehen ist "Kane & Lynch" ein harter und böser Brocken Actionkino zum Selberspielen – wenn Ihr mit den frustigen Macken umgehen könnt. Mit einem Kumpel wird's noch cooler, allerdings verwundert der fehlende Online-Koop. Wenigstens ist das dort vorhandene Mehrspieler-Angebot mit vier Maps zwar mager, aber intelligent gemacht.

Ich werd' noch wahnsinnig!

So viel zu dem, was "Kane & Lynch" auszeichnet. Leider haben die "Hitman"-Macher zu wenig auf den spielerischen Gehalt geachtet, was gelegentlich zu Macken führt: Obwohl sich Euer Fadenkreuz auf dem Gegner befindet, trefft Ihr leider oft nur den Fensterrahmen, hinter dem Ihr in Deckung gegangen seid.



360 Kanes Aufpasser Lynch (rechts) ist mal wieder ausgetickt: Selbst auf der Flucht vor der Polizei führen die beiden ein klärendes Gespräch.

Eine Stelle des Spiels muss ich hier zudem verraten, denn sonst werdet Ihr mit "Kane & Lynch" nicht glücklich: In einer Mission wird verlangt, dass Ihr den Fahrer eines Trucks tötet, Kane befindet sich dabei auf einer Baustelle. Stellt Euch hierfür unbedingt auf den Kleinbus neben der Grube, in der Eure Tochter kauert. Schießt von dort aus auf die Frontscheibe des LKW, am Besten mit einem MG, irgendwann zerplatzt sie – wie viele andere Zocker in Internetforen habe ich mehr als 30 Versuche benötigt, um diese Nervpassage zu schaffen.

Trotz spielerischer Ungereimtheiten motiviert die spannend erzählte Story à la "Heat" bis zum Schluss. Der Koop-Modus funktioniert gut, läuft aber nicht online. Der Mehrspieler-Part "Fragile Alliance" sorgt für ein Plus an Laune: Raubt als Team Banken aus, teilt die Beute oder fallt Euch gegenseitig in den Rücken und kehrt nach dem Ableben als Polizist ins Match zurück. *mh*

360 Gefängnisausbruch: Im Nahkampf setzt Kane ein Messer ein und schaltet Wachen blitzschnell aus.



360 1000 Mal probiert, 1000 Mal ist nix passiert... So hart und grausam die Story auch ist, dieser Trucker ist härter!

KANE & LYNCH: DEAD MEN

- » Koop-Modus via Splitscreen, aber nicht online
- » von den "Hitman"-Machern IO Interactive
- » gute deutsche Sprachausgabe
- » Kane kommandiert Mitstreiter
- » Lionsgate hat die Filmrechte gesichert

Xbox 360 — **SPIELSPASS 76 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10

Ace Combat 6: Fires of Liberation



INFOS

System	360
Entwickler	Namco, Japan
Hersteller	Namco-Bandai
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Die schnelle wie brachiale Flug-Ballerei vor aufwändiger HD-Grafikkulisse überzeugt spielerisch, bietet aber keinerlei Innovationen.



360 Die Flugabwehrgeschütze sollten zuerst ausgeschaltet werden, sonst wird Eure Pilotenkarriere nur allzu schnell beendet.

Die Asse fliegen wieder: Namcos legendäre Flieger-Serie erscheint erstmalig am Xbox-360-Himmel. Dank HD-Optik sahen die Militär-Jets selten so gut aus: F-117 Nighthawk, F-14 Tomcat, Eurofighter oder F-22 Raptor wurden samt beweglichen Rudern und Leitwerk akkurat umgesetzt. Allerdings lassen sich mit 16 Maschinen deutlich weniger Fluggeräte als in den Vorgängern blicken. Nach der obligatorischen Missionsbesprechung wählt Ihr das passende Einsatzgerät samt Spezialbewaffnung. Im Cockpit Platz genommen, wird schnell klar, dass in den Einsätzen bereits große Schlachten im Gange sind, die Ihr mitentscheiden müsst: Flugzeuggeschwader bekriegen sich, Abwehrgeschütze bewachen Stützpunkte, Schiffe legen Sperrfeuer vor die feindliche Küste. Inmitten des Geschehens arbeitet Ihr die Einsatzziele in beliebiger Reihenfolge ab: Luftüberlegenheit, Geleitschutz oder Bodenattacken gehören dabei zum Flugalltag. Neu sind die bereits erwähnten Spezialwaffen, mit denen Ihr mehrere Ziele gleichzeitig beschießt oder ganze Gebiete mittels Streubomben einäschert. Doch schnell sind gegnerische Fliegerasse am Himmel und fordern Euch zum Luftkampf heraus. Treu zur Seite stehen Euch natürlich wieder die Flügelmänner. Die riesigen Areale bieten dabei genug Platz, Euch auszutoben: Die schicken Umgebungen reichen dabei von Großstädten über malerische Schneelandschaften bis zu verregneten Gebirgsketten. Weitere optische Schmankerl bieten die Raketensicht sowie die frei drehbare Cockpitperspektive. *ts*

Thomas Stuchlik

Am Himmel ist die Hölle los: Namco schafft es abermals, packende Luftkämpfe mit ausgereifter Technik zu verbinden. Dabei wurde Realismus klein geschrieben, denn an Bord findet Ihr hunderte Allround-Raketen, mit denen Ihr massenhaft Gegner ins Bildschirmnirvana schickt. Sim-Profis sind unterfordert, dafür werden Anfänger mit Tutorials, schnellem Einstieg und vier Schwierigkeitsgraden belohnt. Optisch kratzt der Titel fast schon am Fotorealismus. Online geht's ebenso schnell zur Sache – egal ob im Deathmatch oder kooperativ.

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

- » 15 Missionen
- » 16 originalgetreue Flugzeuge
- » bis zu 6 Schlachten gleichzeitig im Gang
- » wahlweise Anfängersteuerung mit automatischer Lageregelung

Xbox 360 — **SPIELSPASS 85 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	7 von 10

Scene It? Lights, Camera, Action





360 Mal originell, mal obskur: Die verschiedenen Bilderrätsel-Kategorien sind witzig inszeniert, aber oft nicht so leicht zu lösen wie diese Beispiele.

Sonys neueste PS2-"Buzz!"-Episode hat sich Hollywood als Thema auserkoren, und auch Microsofts erster Versuch, ein Frage-und-Antwort-Spiel für die Xbox 360 zu etablieren, dreht sich um Filme. Bei "Scene It?" kommt zusätzlich das deutsche Kinofutter ausführlich vor, vom Dumpfklamauk "Siegfried" bis zum Drama "Der Untergang" wird die ganze Bandbreite abgedeckt. Vier kabellose Quiz-Controller (siehe links) werden mitgeliefert, die Raterunde kann also gleich starten. Einen Quasselmoderator gibt's bei "Scene It?" nicht, dafür bekommt Ihr zahlreiche Filmclips zu sehen und absolviert Rätselrunden, die durch den Medieneinsatz teilweise recht originell ausfallen. Allerdings fehlt noch etwas Pfiff und Feinschliff: Wenn ganze Frageblöcke zu einem Film gestellt werden und die letzte Runde im Handumdrehen die Ergebnisse umstülpen kann, nervt das manchmal. Kurz gesagt: "Buzz" ist zwar etwas besser, aber Filmfreunde haben mit "Scene It?" auch ihren Spaß. *us*



INFOS

System	360
Entwickler	Screenlife Games, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Partyspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

Xbox 360 — **SPIELSPASS 65 von 100**

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	7 von 10

Call of Duty 4: Modern Warfare



INFOS

System	PS3 / 360 / DS
Entwickler	Infinity Ward, USA
Hersteller	Activision
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-18

FAZIT

Die Shooterhölle auf Erden: herausragend inszenierte Edelballerei mit vielen Höhen und kleineren Tiefen – nur für Erwachsene!



PS3 Bei gehaltener, linker Schultertaste nehmt Ihr feindliche Söldner über Kimme und Korn ins Visier.

Auch ohne meterhohe Blutfontänen, abgetrennte Gliedmaßen oder mutierte Ekelzombies kann ein Spiel brutal und schockierend sein. So gesehen in einer Mission von "Call of Duty 4". Hinter der Bordkanone eines Flugzeugs verfolge ich hektisch durcheinander laufende Menschen, die versuchen, den rettenden Waldrand zu erreichen. Ich zögere kurz, drücke aber ab und beobachte, wie eine gewaltige Explosion die Flüchtenden niederstreckt. Trotz Gegner in Ameisengröße und Schwarzweiß-Optik spüre ich die Härte des Krieges.

Eine völlig andere Spielerfahrung erlebte ich auf einer Mission in der Ukraine: Mit einem Kollegen stand eine unglaublich atmosphärische Schleichtour im strahlenverseuchten Tschernobyl auf dem Programm. Die Aufgabe: unbeschadet an dutzenden, schwer bewaffneten Söldnern vorbeizukommen, ohne Alarm auszulösen. Mit einem Kameraden robbte ich durchs hohe Gras und bebte vor Spannung, als nur wenige Zentimeter entfernt die russische Patrouille vorbeischlenderte. Wir waren ein perfektes Team: Schaltete ich eine Wache mit einem gezielten Sniperschuss aus, folgte nur wenige Sekunden eine zweite tödliche Kugel aus dem Gewehr meines Begleiters. Als wir die feindlichen Soldaten umgangen hatten, war endlich ein wenig Zeit für einige bewundernde Blicke: In kühle Grautöne getaucht, reckten sich Betongerippe dem traurigen Himmel entgegen. Ein riesiger Versammlungsplatz, ganze Häuserblocks, ein Schwimmbad – leer, ausgestorben, tot. Gar nicht so leicht, in dieser Umgebung nicht befangen oder bedrückt zu sein.

Das zweite Gesicht

Doch bereits der nächste Auftrag vertrieb diesen Anflug von Melancholie in mir: Wenn Kugeln durch die Luft fliegen, Autos explodieren, Granaten explodieren und Menschen sterben, wird meine HD-Glotze zum Fenster mit Blick auf die Front. Noch nie zuvor ist es einem Entwicklerteam gelungen, die Intensität des Krieges so beeindruckend, so brutal, so schonungslos an den Spieler zu bringen. Verantwortlich dafür ist natürlich in erster Linie die sensationelle Grafik: Beleuchtung, Detailgrad, Animationen und Effekte

Oliver Schultes

In puncto dramatischer Inszenierung eines Krieges kann "Call of Duty 4" zurzeit kein Game das Wasser reichen. Beim Spielablauf sieht's allerdings anders aus: "Half-Life 2: The Orange Box" oder "BioShock" haben weit mehr auf dem Kasten. "CoD 4" steckt Euch nämlich enge Grenzen, in denen Ihr Euch bewegen dürft. Das heißt: Ihr hangelt Euch von einem vorbestimmten Ereignis zum nächsten und nur wenn Ihr unsichtbare Linien überschreitet, geht's weiter. Das funktioniert meist problemlos (Ihr lauft dem Befehlshaber hinterher), an einigen Stellen nervt's aber (Ihr müsst unlogischerweise voranstürmen, damit der ganze Trupp folgt). In den chaotischen Massenschlachten geht schließlich oftmals die Übersicht flöten. Aber: Ich meckere hier auf höchstem Niveau!

DIE DEUTSCHE VERSION

Entgegen im Internet kursierender Gerüchte ist der eigentliche Spielablauf in der deutschen Version von "Call of Duty 4" ungekürzt. Blut, brutale Zwischensequenzen, derbe Dialoge – alles mit drin. Lediglich der Arcade-Modus, den Ihr nach einmaligem Durchspielen der US- oder UK-Version freischaltet, fehlt hierzulande – dies ist aber leicht zu verschmerzen. Denn hier werden lediglich Eure Abschüsse hochgezählt und Kill-Serien mit Punkte-Multiplikationen gewürdigt (siehe Bild). Deutschen Zockern muss also nicht bange sein, die eigentliche "CoD4"-Erfahrung bleibt identisch.





360 Auf der Bergstraße ist die Hölle los: In Russland müsst Ihr ein kleines Dorf gegen Hundertschaften schießwütiger Gegner verteidigen – diese setzen Rauchgranaten ein und rücken mit Raketenwerfern vor.





360 Grandios inszeniert: Bevor wir uns im Nahen Osten in den Kampf stürzen, stimmt uns ein atmosphärisch wie grafisch grandioser Ritt an Bord eines Helikopters auf die deftigen Ballereien (rechts oben) ein.



Michael Herde

Stroboskopartiges Mündungsfeuer schneidet durch die Dunkelheit, als ich angeschlagen unter einem Bürotisch kauere – in diesem Moment wurde mir die zynische Kriegstreiberei zu viel und ich spielte "Black-Site" zur Entspannung. Einen derart intensive Ego-Shooter-Geisterbahn habe ich noch nicht erlebt. Im Sekundentakt brechen gescriptete Höllenszenarien los und lassen kaum Zeit zum Durchatmen. An sich grandios, wenn der geschmacklose US-Patriotismus nicht so unangenehm wäre.

Ulrich Steppberger

Der Hauruck-Patriotismus der Solo-Kampagne stört mich nicht weiter, das muss man eben als gegeben hinnehmen. Schade finde ich eher, dass es keine Koop-Option gibt – gerade online wäre das noch das Sahnehäubchen gewesen. Apropos online, besser als bei "CoD 4" geht's fast nicht mehr. Okay, "Halo 3" hat vielleicht zusätzlichen Editor-Schnick-schnack, aber Infinity Wards Bombastballerei brilliert auch so mit großartig aussehenden Maps, zahlreichen gelungenen Spielmodi und vielen Extras – das Hochleveln macht deshalb einfach gnadenlos viel Spaß. Selbst mich als bestenfalls mäßig begabten Ego-Shooter-Spieler hat's richtig gefesselt, da sich die ersten Erfolge schnell einstellten.

setzen Maßstäbe, famos inszenierte Zwischensequenzen und die aufwühlende Soundkulisse tun Ihr Übriges – heraus kommt das bestinszenierte Videospiel aller Zeiten.

Dem Krieg ins Auge blicken

Verbunden mit diesem ungekannten Realismusgrad ist aber auch eine große Verantwortung: Wie zeige ich als Entwickler den Krieg? Stelle ich ihn in Frage, lasse ich ihn unkommentiert stehen oder rücke ich das letale Räuber- und Gendarmspiel gar in ein gutes Licht? An genau dieser Stelle hat Infinity Ward versagt – auf ganzer Linie. Die selbstgerechten, gnadenlosen Sprüche Eurer Kameraden peitschen Euch durch die knapp zehnstündige Kampagne. Gnade für den Feind ist ein Fremdwort – 'Wir machen keine Gefangenen' lautet die Devise. Bombardiert Ihr aus luftigen Höhen ein kleines Dorf, ist das Spiel dank Wärmebildsicht kaum mehr von echten Filmaufnahmen zu unterscheiden – Treffer werden von johlenden Zurufen Eurer Kollegen begleitet. Landet Ihr einen blutigen Kopfschuss mit dem Scharfschützengewehr, raunt Euch der Kamerad ein begeistertes 'wunderschön' ins Ohr. Dem Spielspaß sind die Glorifizierung der Gewaltanwendung und der himmelschreiende Hurra-Patriosmus der 'Guten' allerdings zu keinem Zeitpunkt abträglich, ein verantwortungsvoller Umgang mit der pikanten Thematik sieht aber anders aus.



360 Totes Land: Im ukrainischen Tschernobyl schleicht Ihr durch eine verlassene Stadt.

CHARAKTERKLASSEN, MAPS, MODI & CO. – DER MEHRSPIELER-MODUS VON "CALL OF DUTY 4"

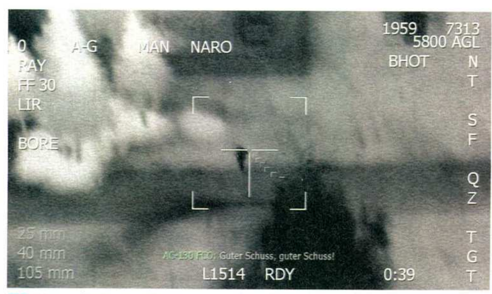
Scheinbar hatten die Entwickler keine Lust auf die x-te beliebige Standard-Mehrspieler-Knallerei. Da blieben ihnen nur zwei Möglichkeiten: entweder ganz weglassen oder besser machen. Zum Glück für alle Freunde kerniger Online-Shootouts entschied sich Infinity Ward für die zweite Variante. Denn gleich mehrere Eigenheiten machen die Multiplayer-Erfahrung von "Call of Duty 4: Modern Warfare" so besonders. Neben fünf Standardklassen wie Allrounder, Sniper & Co. gibt's einen Klasseneditor – dort bastelt Ihr Euch Euren Wunschsoldaten zusammen. Zig Primär- und Sekundärknarren, verschiedene Granaten, Waffenaufsätze und Tarnfarben dürfen hier fast nach Belieben kombiniert werden.

Hinzu kommen drei Slots für die so genannten Extras: Damit macht Ihr Euch schneller, widerstandsfähiger oder geschickter. Zusätzliche Gimmicks wie das Hinterlassen einer Granate nach dem Tod oder das verbesserte Schießen durch die Wand sorgen für viel Abwechslung und Tiefe. Je mehr Vorgaben ('Lande 20 Kills mit der Shotgun', 'Laufe 26 Meilen') Ihr während der Matches quasi im Vorübergehen erfüllt, desto mehr Extras, Tarnfarben, Ballermänner und Modi schaltet Ihr frei. Verfügbar ist dieser prächtige Editor aber erst ab einem bestimmten Level – wer basteln will, muss schon einige Erfahrungspunkte auf seinem Konto haben. Doch keine Sorge, fünf Online-Matches sollten ausreichen – dann seid Ihr aber längst suchtgefährdet, so gut ist "Call of Duty 4" als Mehrspieler-Shooter.

18 aufwändig gestaltete Karten, die meist von Levels der Solokampagne inspiriert sind, laden zu Deathmatches, Teamkämpfen oder anderen Varianten wie 'King of the Hill' oder 'Domination' ein.

Anfangs sind aber nur die beiden erstgenannten Modi verfügbar. In der dünnen Anleitung von "Call of Duty 4: Modern Warfare" findet Ihr zu dieser Fülle an Spielmodi genauso wie zu den anderen Online-Features oder Einstellungsmöglichkeiten leider kein Sterbenswörtchen. Wer drei, fünf oder sieben Kills in Folge abstaubt, freut sich über einen Radarscan (zeigt alle Gegner in der Nähe an), Luftschlag oder Heli-Unterstützung – einmal erworben, bleiben diese praktischerweise auch nach dem Ableben verfügbar. Natürlich gibt's auch ein Party-System à la "Halo 3" – spielt Ihr gegen bestimmte Gegner besonders gern, gründet einfach eine Gruppe und zockt weiter zusammen. Damit Ihr auch lange Freunde bleibt, hat Infinity Ward auf das 'Friendly Fire' verzichtet, sprich Ihr könnt Eure Teamkollegen nicht versehentlich verletzten. Ach ja: Es läuft perfekt flüssig!

360 Links: Als 'Extra 3' stehen momentan drei Features zur Verfügung, die restlichen fünf wollen freigeschaltet werden. Rechts die Abschusskamera: Nach Eurem Tod seht Ihr so immer, wer Euch wie getötet hat.



360 Bis an die Grenze des guten Geschmacks und mit Vollgas darüber hinaus – während der Bombardierung eines Dorfes frohlocken die Kameraden.



360 Seltenes Bild: Hier konnten wir die Wachen vor dem Haus überrumpeln und die Schützen im ersten Stock aus nächster Näher ausschalten.

Matthias Schmid

Trotz des nervigen Patriotismus und der allgegenwärtigen Gewaltverherrlichung habe ich "Call of Duty 4" genossen wie selten ein Spiel zuvor. Das liegt zuallererst an der bombastischen Optik und der packendsten Präsentation der Videospielgeschichte. Beim Schleichgang in Tschernobyl, der Panzerbefreiung im Sumpf oder den derbsten Häuserschlachten, die ich je gespielt habe, schlägt mein Herz beinahe so heftig wie die Membran im Subwoofer. Wunschlos glücklich bin ich ebenso in puncto Steuerung und Abwechslung – Langeweile, was ist das noch mal? Die Animationen meiner Verbündeten sind superb, die Waffenauswahl lässt keine Wünsche offen. Gerade für mich als Freund von Snipereinsätzen und der geduldigen 'Ballern-Deckung-Nachladen'-Vorgehensweise ist "Call of Duty 4" die Erfüllung eines lang gehegten Ego-Shooter-Traums.



360 Verdammt nah dran an echten Fernsehaufnahmen aus Kriegsgebieten: Schaltet Ihr mit dem Steuerkreuz auf das Nachtsichtgerät um, verstärkt geschickter Filtereinsatz den Realismusgrad sogar noch.

Dabei hätte das die abwechslungsreiche Schießerei zu keinem Zeitpunkt nötig: Während Ihr im gnadenlosen Häuserkampf von Deckung zu Deckung huscht, eine Anhöhe gegen den Feind verteidigt oder aus dem Hubschrauber eine orientalische Stadt unter Beschuss nehmt, kommt die spielerische wie optische Abwechslung nie zu kurz. Dabei wechselt Ihr regelmäßig die Hauptcharaktere: Die Story um Terrorbekämpfung, Nuklearwaffen & Co. erlebt Ihr als britische SAS-Einsatzkraft und als US-Army-Soldat. Die Abfolge der Missionen ist ebenso streng vorgegeben wie der Ablauf eines Einsatzes selbst – von Euren Kollegen angetrieben, bewegt Ihr Euch stets im Team durch die oft recht eng gesteckten Areale. Wer seinen KI-Spezis nicht folgt, hat kaum Aussicht auf Erfolg: Zum einen weil viele Ereignisse gescriptet sind und Ihr ohne ihr Zutun feststeckt. Zum anderen, weil Euch die Kameraden eine echte Hilfe sind, ohne die Ihr die Schlachten meist nicht überleben könnt.

Was fehlt noch?

Natürlich alle Fakten zum herausragenden Multiplayer-Modus – diese Infos findet Ihr im Kasten auf der zweiten Testseite. Mehrspieler-Gefechte sind auch in der DS-Version von "CoD 4" drin – sogar mit nur einem Modul. Die Handheld-Schlachtplatte schlägt sich im Rahmen der technischen Möglichkeiten überraschend gut – die Areale wurden speziell angepasst, die Steuerung ist akkurat. Darüber hinaus glänzt die Mobilversion mit feiner Sprachausgabe und kleinen Minispielen bei der Bombenentschärfung. Im Gegensatz zu den großen Brüdern ist Abwechslung jedoch Mangelware. *ms*



DS Railgun-Einlagen an Bord von Heli oder Jeep gibt's auch auf dem DS.



360 Auf der Ladefläche eines Kleinlasters flüchten wir aus dem Feindesland. Dabei solltet Ihr Eure Verfolger immer im Visier haben.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

- » der bislang intensivste Ego-Shooter
- » knapp 10 Stunden Spielzeit
- » Ihr kämpft im nahen Osten sowie in ehemaligen Sowjetunion
- » Charakter-Editor im Multiplayer-Modus

SYSTEM-VERGLEICH

Die DS-Version schlägt sich gut, spielt logischerweise aber in einer anderen Liga. Auf der Xbox 360 und PS3 sieht's fantastisch aus, manch miese Textur und etliche hässliche Pixelschatten stören kaum.

PlayStation 3 – SPIELSPASS 90 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	9 von 10

Xbox 360 – SPIELSPASS 90 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	9 von 10

DS – SPIELSPASS 74 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	8 von 10

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Das große Profi-Quiz

Du glaubst, du kennst dich mit "Call of Duty" aus? Dann kneif die Arschbacken zusammen, Soldat, und stell dich dem gnadenlosen MAN!AC-Fragenparcours. In Zusammenarbeit mit Activision verlosen wir heiße Preise rund um die knallharte Ego-Serie. Antreten!

Kategorie 1: "Call of Duty"-Historie

1. Welcher Publisher veröffentlichte die PS2-Version von "Call of Duty: Finest Hour" in Japan?
A » Sony
B » Capcom
C » Sega

2. Wann erschien der erste "Call of Duty"-Teil für die Xbox 360 und wie heißt er?
A » März 2004, "Call of Duty 2 Gold Edition"
B » Mai 2005, "Call of Duty 2 Platinum Offensive"
C » November 2005, "Call of Duty 2"

3. Welches Entwicklerstudio zeichnet für "Call of Duty 2: Big Red One" verantwortlich?
A » Treyarch
B » Spark Unlimited
C » Infinity Ward

4. Am Anfang des dritten Kapitels von "Call of Duty 3" müsst Ihr einen unaufmerksamen deutschen Soldaten ausschalten. Dieser...
A » ...raucht eine Zigarette.
B » ...verrichtet seine Notdurft.
C » ...schläft.

Kategorie 2: "Call of Duty 4: Modern Warfare"-Fachwissen

5. Welche Neuerung sorgt in "Call of Duty 4: Modern Warfare" für noch gefährlichere Kämpfe?
A » Ihr müsst ständig auf die Strahlenbelastung achten.
B » Wachhunde der Gegner erschnüffeln Eure Position, auch wenn Ihr perfekt getarnt seid.
C » Viele Projektile durchschlagen jetzt Zäune und dünne Wände.

6. Welcher bekannte (Spiele-)Komponist war am Soundtrack von "Call of Duty 4: Modern Warfare" beteiligt?
A » Akira Yamaoka
B » Harry Gregson-Williams
C » Hans Zimmer

7. Wie heißt das Achievement, das Ihr für den Abschuss eines feindlichen Helikopters mit dem Raketenwerfer erhaltet?
A » Mann der Nation
B » Draufgänger
C » Vogel am Boden

8. In welcher Umgebung spielt der Epilog von "Call of Duty 4: Modern Warfare"?
A » In einem russischen Atom-Unterseeboot
B » Auf dem Dach eines Schnellzugs
C » An Bord eines Flugzeugs



Das gibt's zu gewinnen:

1. Preis:
Xbox 360 Premium mit Spiel "Call of Duty 4: Modern Warfare" und Artbook

2.-6. Preis:
PSP-Game "Call of Duty: Roads to Victory", "Call of Duty 4"-T-Shirt und Artbook

7.-11. Preis:
Xbox-Spiel "Call of Duty 2: Big Red One", "Call of Duty 4"-Taschenlampe und Artbook

12.-20. Preis:
"Call of Duty 4"-Bandana und Artbook

Schreibt die Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 4. Januar 2008

Stichwort: Call of Duty 4
Zur Teilnahme ist ein Alternachweis (mind. 18 Jahre, Kopie des Personalausweises) erforderlich. Einsendungen ohne Nachweis nehmen lediglich an der Bandana- & Artbook-Verlosung teil.

Guitar Hero III: Legends of Rock



INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Neversoft, USA
Hersteller	Activision
Genre	Musikspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Auf zum nächsten Gig! Auch in der vierten Auflage ist's ein Fest für virtuelle Gitarreros. Allmählich nutzt es sich aber ein wenig ab.



360 Die größte Neuerung in Aktion: Nervt Euren Gegenspieler mit fiesen Extras und versaut ihm den Auftritt.

Are you ready to rock... again? Mit "Guitar Hero III" geht die Serie in die mittlerweile vierte Runde und der Wechsel zum Entwickler Neversoft bringt einige Neuerungen mit sich.

Das Spielprinzip ist zum Glück das gleiche, nur wurden einige Feinheiten geändert. Doch das Wichtigste zuerst: die Musik. Satte 71 Songs warten darauf, gemeistert zu werden. Die Genre-Auswahl ist breit gefächert: von 70's-Rock und Punk bis zu Alternative und Metal ist alles vertreten. Allerdings finden sich bei den Songs nicht nur Knaller wieder, die Trackliste stieß in der Redaktion teilweise auf Unverständnis: Weshalb zählen Gruppen wie die Bret Michaels Band zur Riege der Rock-Legenden?

Üben, üben, üben!

Die Umsetzung der Lieder ist diesmal etwas komplexer geraten. Auf den höheren Stufen müsst Ihr sehr viele Drei-Noten-Akkorde spielen, um die sich oft einzelne Noten tummeln. Das macht "Guitar Hero III" zum Teil schwerer zu spielen als die Vorgänger. Im Gegensatz dazu ist die Eingabe-Abfrage toleranter: Hammer-ons und Pull-offs sind einfacher zu bewerkstelligen, und auch das Zeitfenster zum Anschlagen der Noten scheint größer zu sein, was vor allem den Soli etwas von ihrer partiell irrsinnigen Schwierigkeit nimmt. Nichtsdestoweniger haben die Stufen 'Hard' und 'Expert' ihren Namen redlich verdient – nicht zuletzt aufgrund der langen Solo-Passagen.

Endgegner?

Weitere Neuerung ist der Battle-Modus, der auch in den drei Boss-Kämpfen des Karriere-Modus Verwendung findet. Hier liefert Ihr Euch Gitarrenduelle mit den Rock-Größen Slash und Tom Morello. Meistert eine bestimmte Notensequenz und Ihr erhaltet statt der 'Star Power' ein Item, mit dem Ihr Euer Gegenüber sabotiert: Zerstört ihm eine Saite, lasst die Noten blinken oder schraubt seinen Schwierigkeitsgrad hoch. Klingt nervig und ist es auch – vor allem, da der Endboss höllisch schwer ist.

Neu auch der Koop-Karriere-Modus: Habt Ihr einen Mitspieler zur Hand, könnt Ihr den mit kleinen Story-Sequenzen inszenierten Karriere-Modus auch zu zweit spielen. Dafür entfällt aber der Quickplay-Koop-Modus des Vorgängers, der lediglich auf der Xbox 360 per Patch nachgereicht werden soll. Der Clou am Koop-Modus: Die zu spielende Tracklist variiert von der des Einspieler-Modus – es kommen vor allem Songs vor, die mehr als eine gute Gitarrenspur bieten, damit beide Spieler gleich beschäftigt sind. Habt Ihr keinen Mitspieler, müsst Ihr aber auf einige Songs verzichten oder einen Cheat bemühen, da Ihr sie nur im Koop-Modus freispielen könnt. Das alles lenkt aber nicht ganz davon ab, dass sich das Prinzip langsam abnutzt. Statt des Battle-Modus hätten wir uns Erweiterungen wie Effektpedale, drucksensitive Knöpfe für ein Finger-Vibrato oder Improvisations-Solo-Parts gewünscht.

Audiovisuell hat sich nichts geändert. Bei 'Star Power'-Einsatz erklingt der Sound jedoch mit metallischem Hall und eine stärkere Blau-Färbung

DIE SONGS DER ROCK-LEGENDEN

3's and 7's - **Queens of the Stone Age**
Anarchy in the U.K. - **The Sex Pistols**
Avalancha - **Heroes Del Silencio**
Barracuda - **Heart***
Before I Forget - **Slipknot**
Black Magic Woman - **Santana***
Black Sunshine - **White Zombie***
Bulls on Parade - **Rage Against The Machine**
Cherub Rock - **Smashing Pumpkins**
Cities on Flame - **Blue Oyster Cult***
Cliffs of Dover - **Eric Johnson***
Closer - **Lacuna Coil**
Cult of Personality - **Living Colour**
Devil Went to Georgia - **Charlie Daniels Band***
Down 'n dirty - **LA Slum Lords**
Even Flow - **Pearl Jam**
F.C.P.R.E.M.I.X. - **The Fall of Troy**
Generation Rock - **Revolverheld**
Go That Far - **Bret Michaels Band**
Helicopter - **Bloc Party**
Hier kommt Alex - **Die Toten Hosen**
Hit Me with Your Best Shot - **Pat Benetar***
Holiday in Cambodia - **Dead Kennedys***
I'm in the Band - **The Hellacopters**
Impulse - **An Endless Sporadic**
In Love - **Scouts of St. Sebastian**
In the Belly of a Shark - **Gallows**
Knights of Cydonia - **Muse**
Kool Thing - **Sonic Youth**
La Grange - **ZZ Top***
Lay Down - **Priestess**
Mauvais Garcon - **NAAST**
Metal Heavy Lady - **Lions**
Minus Celsius - **Backyard Babies**
Miss Murder - **AFI**
Mississippi Queen - **Mountain***
Monsters - **Matchbook Romance**
My Curse - **Killswitch Engage***
My Name is Jonas - **Weezer**
Nothing for me here - **Dope**
Number of the Beast - **Iron Maiden**
One - **Metallica**
Paint It Black - **The Rolling Stones**
Paranoid - **Black Sabbath***
Prayer of the Refugee - **Rise Against**
Pride and Joy - **Stevie Ray Vaughn***
Radio Song - **Superbus**
Raining Blood - **Slayer**
Reptillia - **The Strokes**
Rock You Like a Hurricane - **Scorpions***
Rock and Roll All Nite - **Kiss***
Ruby - **Kaiser Chiefs**
Sabotage - **Beastie Boys**
Same Old Song and Dance - **Aerosmith**
School's Out - **Alice Cooper***
Slash's Original Boss Battle Recording
Slow Ride - **Foghat***
Story of My Life - **Social Distortion***
Stricken - **Disturbed**
Suck My Kiss - **Red Hot Chili Peppers**
Sunshine of Your Love - **Cream***
Take This Life - **In Flames**
Talk dirty to me - **Poison**
The Metal - **Tenacious D**
The Seeker - **The Who***
The Way It Ends - **Prototype**
Through the Fire and Flames - **Dragonforce**
Tom Morello's Original Boss Battle Recording
Welcome to the Jungle - **Guns N' Roses**
When You Were Young - **The Killers**

Bei den Songs wurden die Master-Bänder verwendet, d.h. Ihr lauscht den echten Interpreten. Nur die mit * gekennzeichneten Songs sind Coverversionen.



Die neuen Gitarren für PS2, PS3, Xbox 360 und Wii (von links nach rechts).



Wii Dragonforce – Through the Fire and Flames: Wir üben noch...



PS3 Wieder dabei: der Black-Metaller Lars Umlaut, der sich mit 'Star Power' durch ein einfaches Solo mogelt.

INTERVIEW MIT BRYAN LAM



Bryan Lam ist Senior PR Specialist bei Red Octane und betreut auch "Guitar Hero III".

MAN!AC: Warum unterscheiden sich die Songlisten des Solo- und Koop-Karriere-Modus?
Bryan Lam: Wir wollten, dass die Koop-Karriere ihre eigenen Songs hat, damit das Spielen des Modus im Team lohnender ausfällt.

Wie war die Zusammenarbeit mit Gitarren-Legenden wie Tom Morello und Slash?
Es war eine großartige Erfahrung und ein Segen, zwei Gitarrenlegenden aus dem echten Leben in "Guitar Hero III" einbauen zu können. Mit den neuen Boss-Battles bot sich hier die ideale Gelegenheit. Beide sind auch große Fans des Spiels, was es einfacher machte, sie in das Spiel einzubeziehen.

Was können wir künftig an Download-Content erwarten?
Wir haben gerade die Song-Pakete von Foo Fighters und Velvet Revolver sowie die Boss-Battles als Downloads veröffentlicht. Wir wollen wesentlich mehr Inhalte zum Download bereitstellen und planen, diese regelmäßig zu veröffentlichen, z.B. monatlich oder in noch kürzeren Abständen.

Inwieweit habt Ihr Euch bei der Entwicklung am echten Gitarrespielen orientiert?
Wir versuchen stets, das Erlebnis des echten Gitarrespielens so gut wie möglich zu simulieren. Aber wir müssen auch dafür sorgen, dass sich der Song gut spielen lässt und Spaß macht. Wie seine Vorgänger ist "Guitar Hero III" ein Game, das einfach zu lernen, aber schwer zu meistern ist.

des Griffbrettes lässt manchmal Noten schwerer erkennen.

Zusammen mit "Guitar Hero III" erscheinen neue Gitarren. Die begeistern mit wertigerer Verarbeitung und Knöpfen, die angenehmen Widerstand bieten. Darüber hinaus sind die Instrumente für den einfachen Transport zerlegbar, austauschbare Faceplates bieten Raum für Individualismus. *jk*

Jan Königsfeld

Auch die vierte Auflage des Plastikgitarren-Spektakels ist höllisch spaßig. Das liegt vor allem daran, dass das Spielsystem nahezu unangetastet blieb. Denn der neue Battle-Mode nervt mich mehr, als dass er Laune macht - hier zählt nicht mehr nur das Können. Auch die Songauswahl gefiel mir anfangs nicht wirklich - da fand ich den zweiten Teil besser, vor allem was die Bonussongs angeht. Aber auch in "Guitar Hero III" schlummern herrlich zu spielende Tracks. Mein Überraschungshit: "Black Magic Woman". Die Einbindung der guitarhero.com Webseite zum direkten High-Score-Upload motiviert ohne Ende, alle Songs möglichst perfekt zu meistern - leider steht die PS2-Version außen vor: Dafür gibt's Punktabzug vom Publikum.

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

- » 71 Songs
- » Karriere-Modus zu zweit spielbar
- » auf PS3, 360 und Wii online spielbar
- » Verlinkung mit der "Guitar Hero"-Homepage möglich

SYSTEM-VERGLEICH

PS3 und 360, bzw. PS2 und Wii liegen jeweils optisch gleich auf. Der Ton auf Wii war nur mono - ob Bug oder Absicht, war nicht in Erfahrung zu bringen. Online-Partien klappten auf 360 tadellos, Wii und PS3 konnten wir vor Heftschluss nicht ausprobieren.

PlayStation 2 — SPIELSPASS 89 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	9 von 10

PlayStation 3 — SPIELSPASS 90 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	9 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS 90 von 100

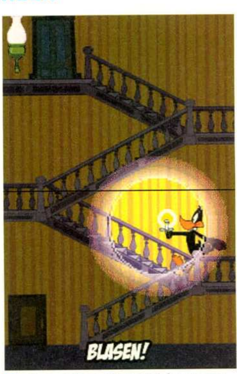
Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	9 von 10

Wii — SPIELSPASS 90 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	8 von 10

Looney Tunes: Duck Amuck

Der US-Entwickler WayForward mausert sich zum Handheld-Geheimtipp: Neben dem knallharten "Contra 4" (siehe Import-News) stammt auch "Looney Tunes: Duck Amuck" von den Amerikanern. Zwar bin ich vom fertigen Spiel in puncto Umfang und Story etwas enttäuscht, dennoch schafft der Entwickler hier etwas ganz besonderes: Die legendäre Quasselente Daffy erwacht auf Eurem DS zum Leben! Mit dem Stylus und kräftigem Atem malträtiert Ihr den Erpel nach allen Regeln der Kunst: Ihr lasst ihn durch die Lüfte segeln, kocht Entensuppe, beleidigt ihn im DS-Chat oder jagt ihn mit Dynamit hoch. Aufgrund des konfusen Story-Verlaufs bekommt Ihr beim einmaligen Durchzocken nicht alle Minigames zu Gesicht - nochmal spielen heißt die Devise. Wegen der mal miesen, mal tollen Einzeldisziplinen würdet Ihr das wohl kaum machen - vielmehr animieren Euch der kultige Humor sowie die tolle Sprachausgabe dazu, die Plaudertasche immer wieder zur Weißglut zu bringen. Einmal absolviert, stehen alle Minigames im interaktiven Menü zur Verfügung, für Kurzweil sorgen ein DS-Stimmverzerrer sowie ein kleiner Comic-Malkurs. *ms*



DS Gemeinheit: Fiese Spieler pusten und lassen Daffy im Dunkeln stehen.

INFOS

System	DS
Entwickler	WayForward, USA
Hersteller	Warner Bros.
Genre	Minispiel-Sammlung
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

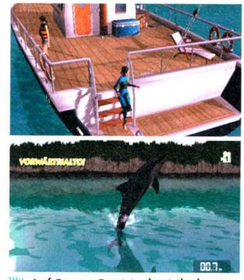
DS — SPIELSPASS 70 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	9 von 10

Endless Ocean



Wii Technisch ist's nicht brillant, aber irgendwie doch wunderschön.



Wii Auf Eurem Boot tuckert Ihr herum oder trainiert mit dem Delfinfreund.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Arika, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Adventure / Simulation
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Weder packend noch actiongeladen, dafür aber etwas ganz Besonderes: erholsames Unterwasser-Abenteuer mit einfacher Steuerung.

"Endless Ocean" ist geruhsames Adventure und Tauchsimulation in einem, gleichsam aber auch interaktives Aquarium und Wellness-Videospiel. Noch passender: das perfekte Spiel für alle erholungsbedürftigen Zocker, denen die "Ecco"-Abenteuer zu stressig waren.

Ausgangspunkt für Euer nasses Abenteuer ist ein kleines Segelboot, das die malerischen Buchten des fiktiven Eilands Manaurai durchschippert. Von dort aus, genauer gesagt von der Kabine aus, plant Ihr Eure Tauchgänge: Auf einer Landkarte bestimmt Ihr den nächsten Zielpunkt, mit dem PDA ruft Ihr E-Mails ab. So bekommt Ihr neue Klamotten und vor allem Aufträge: Diese reichen vom Fotografieren einer bestimmten Fischart oder dem Erkunden einer vollgelaufenen Tropfsteinhöhle bis hin zum Unterwasser-Sightseeing mit unternehmungslustigen Touristen. Trefft Ihr im endlosen Blau auf neue Fisch-, Krebs- oder Schildkrötenarten, dann verpasst ihnen eine Streicheleinheit: Anschließend erfahrt Ihr, wie der Meeresbewohner heißt und findet einen Vermerk in Eurem Tier-Tagebuch. Sterben könnt Ihr in "Endless Ocean" nicht – weder werdet Ihr von Haien attackiert, noch müsst Ihr den Erstickungstod fürchten. Die lose Story führt Euch an besonders hübsche Plätze und lässt Euch Freundschaft mit Delfinen schließen – dann dürft Ihr die drolligen Tümmler sogar trainieren.

Ihr könnt von Arikas Blubber-Abenteuer viel erwarten: niedlich animierte Tiere, schöne Ozeanlandschaften, herrliche Klänge sowie einen Zweispieler-Modus für gemeinsame Tauchgänge. Nur eines gibt's nicht: Spannung und Action. *ms*

Matthias Schmid

Wenn ich "Endless Ocean" spiele, kann ich mich richtig fallen lassen. Ich lausche entspannender Musik, füttere hübsche Fischlein, mache ein paar Schnappschüsse und entdecke paradiesische Orte. Die Steuerung ist extrem einfach und die Grafik (unter Wasser) hübsch. Wen langsame Spielgeschwindigkeit und dezente Abwechslungsarmut nicht stören, erlebt schöne Stunden.

ENDLESS OCEAN

- » vom "Street Fighter EX"-Entwickler Arika
- » gesteuert wird nur mit der Remote
- » dutzende verschiedener Tierarten
- » Tauchaccessoires wie Kamera, Futter, oder Unterwasserstift
- » Online-Zweispieler-Modus
- » Charaktere über Wasser mies animiert

Wii — SPIELSPASS 72 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	8 von 10

Kengo Zero

"Kengo Zero" hätte so schön werden können: stimmungsvolles Samurai-Setting, eine ausgeklügelte Schwertkampf-Steuerung die viel Raum zum Experimentieren lässt und filmreife Duelle ermöglicht, schöne Darstellungen japanischer Lokalitäten, die in die Kämpfe mit einbezogen werden könnten...

Und was ist daraus geworden? Ein trist aussehender, für Solospieler langweiliger Mix aus Action-Adventure und Beat'em-Up, dessen dümmliche CPU-Gegner in den stets gleich aufgebauten Levels sofort langweilen. Erfahrungspunkte zum Aufleveln haben sogar eine Halbwertszeit! Zu zweit macht der Beat'em-Up-Modus aber Laune – bis auf die lauen Soundeffekte und die mäßige Kamera. *jk*



INFOS

System	360
Entwickler	Genki, Japan
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure/Beat'em-Up
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

Xbox 360 — SPIELSPASS 62 von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

F.E.A.R. Files

"F.E.A.R. Files" vereint das für den PC bereits erhältliche Add-on "Extraction Point" und die neue Erweiterung "Perseus Mandate". Beide Episoden dauern jeweils rund sechs Stunden und bieten gewohnte Zeitlupen-Action mit teilweise verbesserter Gegner-KI. Leider enttäuscht die detail- und blutarme Grafik, auch scheinen die Entwickler vergessen zu haben, was Balancing ist. Trotz neuer Gegner und Waffen läuft's immer gleich ab: Ihr betretet ein Areal, wo Euch etliche superaggressive Gegner eine Menge Energie rauben, die Ihr mit inflationär verteilten Medi-Kits wieder auffüllt. Da auch die weitergeführte Story nicht überzeugt, greifen Slow-Motion-Schützen lieber zu "TimeShift", trotz neuer Mehrspieler-Karten. *mh*



INFOS

System	360
Entwickler	TimeGate/Day 1 Studios, USA
Hersteller	Vivendi Games
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

Xbox 360 — SPIELSPASS 59 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	8 von 10

Stranglehold

Krach, bumm, Gangster tot. Wumm, fetz, Mauer kaputt. Auch die PS3-Version von "Stranglehold" lässt sich mit wenigen Worten sehr treffend beschreiben. In der Rolle des virtuellen Chow Yun Fat tobt Ihr durch komplett zerstörbare Areale, lasst Schurken durch die Luft fliegen und erfreut Euer kindliches Gemüt an ultrastylischen Zeitlupen-Moves im besten John-Woo-Stil. In Deutschland spritzt auch auf der Sony-Konsole kein Blut, weniger Spaß macht's deswegen nicht. Leider fehlt es zugleich an Tiefgang, außerdem nerven die manchmal verwirrende Kamera sowie eine etwas hakelige Steuerung. Für Ballermänner ist "Stranglehold" trotzdem ein fettes Actionfest, das die Messlatte in puncto Levelzerstörung und Coolness ziemlich hoch legt. *ms*



INFOS

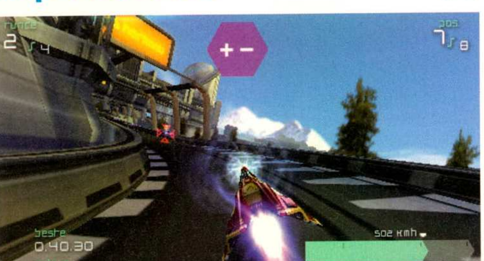
System	PS3 / 360
Entwickler	Midway, USA
Hersteller	Midway
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-8

PlayStation 3 — SPIELSPASS 80 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

Wipeout Pulse

MAN!AC HIT



PSP Feuer frei: Bei den ballerlastigen Auseinandersetzungen mit Euren Gegnern bleibt kaum Zeit, die teils ausladende Umgebung zu bestaunen.

INFOS

System	PSP
Entwickler	SCEE London, England
Hersteller	Sony
Genre	Rennspiel
Termin	5. Dezember
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

"Wipeout" wie es leibt und lebt: Beim jüngsten PSP-Spross wird wenig Neues, aber dennoch erstklassige Raserkost geboten.



PSP Neu im Waffensortiment ist die effektgespickte Schockwelle.

Sonys traditionsreiche Schwebegleiter geben sich ein Stelldichein beim zweiten PSP-Auftritt. Serientypisch gilt das Motto: Wer bremst, verliert. So rast Ihr wie gehabt mit über 600 km/h durch verschlungene Tunnels, über waghalsige Schikanen und in Haarnadelkurven – per Schultertasten aktiviert Ihr Luftbremsen, um auch durch fieseste Kurvenkombinationen zu zirkeln. Ebenso gewohnt ist die Aktivierung der Turbos bzw. Waffensysteme durch Überfliegen von entsprechend markierten Feldern. Neben obligatorischen Raketen und Minen freuen sich Fans über die neue effektreiche Schockwelle (ein zick-zack-fliegendes Shuriken-Geschoss) und den Saugerstrahl, der einem gegnerischen Ziel die Energie abzapft. Zu den altbekannten Teams gesellt sich Newcomer EG-X ebenso wie ein Satz brandneuer Strecken. Diese sind in einer einfachen 'White'- und einer schwierigen 'Black'-Variante befahrbar. Ungewohnt: Erstmalig im "WipEout"-Universum finden sich Loopings und Kopfüber-Passagen. Dank Magnetstreifen findet Euer Gleiter Halt an der Piste.

Das Plus an Motivation bringen 16 Rennserien, die sich in mehrere Events unterteilen: Zu Duellen und Zeitfahrten gesellen sich Zone-Rasereien wie im Vorgänger (der Gleiter beschleunigt immer schneller) sowie die neuen Eliminator-Auseinandersetzungen. Dabei zählt nur eines: möglichst viele Abschüsse erzielen. Alle Rennarten finden sich übrigens auch im drahtlosen Mehrspielermodus wieder. Vom Replay dürft Ihr sogar Fotos im JPEG-Format auf Memory Stick knipsen. Ebenso löblich ist die musikalische Untermalung mittels eigener MP3s während der Rennen. Kommende Downloads mit Strecken, Teams und neuer Trance-Mucke bilden das i-Tüpfelchen. *ts*

Thomas Stuchlik

Kämpfe ich sonst mit der überladenen PSP-Steuerung so mancher Titel, werde ich mit den Handheld-Gleitern eins. So macht das punktgenaue Bugsieren um die Kurse ebenso Spaß wie das Beharken von Gegnern. Viel Abwechslung bieten unterschiedliche Events und die Rennklassen. Auch technisch gibt's nix zu mäkeln – Innovationen sucht Ihr aber mit der Lupe.

WIPEOUT PULSE

- » 24 neue Strecken
- » 4 Geschwindigkeitsklassen
- » 8 Teams
- » 7 Spielmodi
- » 13 Waffensysteme
- » Fotomodus
- » eigene MP3s importierbar

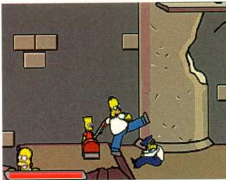
PSP – SPIELSPASS 86 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

Die Simpsons – Das Spiel

Abgesehen von ein paar zusätzlichen Minispieleinlagen während der Missionen gleicht die Wii-Fassung den übrigen Konsolenversionen. Ihr wechselt nach Wunsch zu einem zweiten Familienmitglied, nutzt Spezialfähigkeiten und hopst herum. Die Steuerung ist okay – bis auf die Kamerakontrolle via Steuerkreuz, die permanentes Umgreifen erfordert. Ansonsten ist das Spiel auch auf dem Wii ein sehr lustiges Erlebnis, das spielerisch nichts Neues bietet, das Altbekannte aber ansprechend verpackt.

Die DS-Version ist ein 2D-Jump'n'Run, das Euch vorgibt, wann Ihr mit welchem Familienmitglied zu spielen habt. Die hakeligen Kämpfe nerven hier und da, ein netter Spaß ist's dank der gelungenen Präsentation aber auch hier. Als Bonus sorgt Ihr ein wenig für "Pet Homer" oder versucht Euch zu viert an einem mäßig spannenden Minispiel. *mh*



DS Während Bart Schalter umlegt, versucht sich Homer an den Kämpfen.



Wii Bart alias Bartman – jeder Charakter hat diverse Spezialfähigkeiten.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 12 (Wii) / ab 6 (DS)
Spieler	1-2 (Wii) / 1-4 (DS)

Wii – SPIELSPASS 71 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	8 von 10

DS – SPIELSPASS 70 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

Die Legende von Beowulf: Das Spiel

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Ubisoft Shanghai, China
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Erschreckend lieblose Film-Umsetzung, die schon nach wenigen Minuten auf sinnlos blutige Weise zu langweilen beginnt.



360 Ringelpietz mit Anfassen: Inmitten einer hässlichen Gegnerhorde haut Beowulf wild um sich bis keiner mehr steht. Dann geht's wieder von vorne los.



PS3 Krabbencocktail: Die ersten Standardgegner sind Riesenshrimps.

Das Spiel zum neuen "Beowulf"-Renderfilm ist (wenig überraschend) ein "God of War"-Klon. Nachdem Ihr im Tutorial einige Kletter- und Kampfmoves gelernt habt und mit Euren Kriegern in einer Rhythmus-Sequenz durch das eisige Nordmeer gepaddelt seid, beginnt die spielerische Höllenfahrt. Geistlose Gegnerhorden von Krabben über Barbaren bis hin zu güldenen Sukkubi haut Ihr mit den immer gleichen Attacken zu Matsch. Je nach Wahl könnt Ihr Eure nur schwammig steuerbaren Hiebe im Berserker-Modus verstärken oder eine Handvoll im Spiel herumliegender Waffen wie Schwerter oder Äxte benutzen. Habt Ihr einen Gegner mit der B-Taste gepackt, verteilt Ihr entweder blutige Special-Moves oder hämmert zeitabhängige Tastencombos rein, um kontext-sensitive Brutalitäten abzufeiern. Zusätzlich habt Ihr noch ein Dutzend dämlicher Wikinger dabei, die unglaublich träge bestimmte Hindernisse aus dem Weg räumen, von Euch angefeuert, verteidigt oder wiederbelebt werden müssen und ansonsten genau so uninteressant und belanglos erscheinen wie der Rest dieser digitalen Abzocke. *mw*



Max Wildgruber
Das Grundprinzip von "Beowulf" könnte, obwohl abgekupfert, sogar Spaß machen. Doch der ermüdend geistlose Levelaufbau, die wirre Erzählweise der Zwischensequenzen und die sich bereits nach wenigen Minuten wiederholenden Basismechaniken machen eine Kaufempfehlung unmöglich. Grafisch hat das Spiel durchaus Momente, in denen ein wenig cineastische Filmpracht durchschimmert, insgesamt gibt es aber meist sterile Stangenware!

DIE LEGENDE VON BEOWULF
- basiert auf dem Film zur nordischen Heldendichtung.
- teils unglaublich blutig
- zieht mit Euren tapferen Wikingern in die Schlacht gegen Grendels Mama

SYSTEM-VERGLEICH
Technisch ähneln sich die Fassungen wie ein Sukkubus dem anderen: teils plastische Texturen, miese Animationen, detaillose Figuren. Auf der PS3 wird die Festplatte vollgestopft, das war's aber an Unterschieden.

PlayStation 3 — SPIELSPASS 46 von 100

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS 46 von 100

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

Orcs & Elves

INFOS

System	DS
Entwickler	id-Software, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action-RPG
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Was diesem DS-Dungeon an Komplexität und Story fehlt, macht es durch Charme und Spielspaß wieder wett.



DS Im gefluteten Dungeon stellt sich Euch ein grüner Rotzriese entgegen.





DS Zwischen den einzelnen Abschnitten kauft Ihr beim roten Drachen ein.

Einstmals brachte uns id-Software die indizierte Mutter aller Ego-Shooter, heute bastelt man auch spaßige Rollenspiele, die immer noch aussehen wie anno dazumal und deshalb auf Handys und nun dem DS wunderbar flüssig laufen. "Orcs and Elves" macht keinen Hehl aus der Verwandschaft zu Kultklassikern wie "Eye of the Beholder" oder "Lands of Lore". Obwohl die Story ungleich simpler ausfällt als bei letztgenanntem Titel, reicht sie doch aus, um Euch in der Gestalt eines Elfenprinzen in Begleitung des sprechenden Zauberstabes Ellon ins finstere Tunnelreich von Zharrkarrag zu führen. Hier geben Euch transparente Zwergengeister, die leider alle identisch aussehen, die nötigen Informationen um weiter in die Tiefe vorzudringen. Dabei wird die eigentlich flüssig scrollende 3D-Grafik schrittweise abgespult, drehen dürft Ihr Euch nur um 90 Grad. Kommt es zum Kampf gegen eines der charakterstarken Gegnersprites, fühlt sich "Orcs & Elves", obwohl es rundenbasiert abläuft, fast an wie ein Ego-Shooter. Beharkt Ihr die Monster aus der Ferne mit magischen Projektilen oder Fernkampfwaffen. Sind sie an Euch herangekommen, wechselt Ihr zum flotten Schwertkampf. Der Touchscreen bietet dabei entweder eine übersichtliche Automap oder das per Stylus manipulierbare Inventar an, während auf dem oberen Bildschirm die Orks toben. Einfache Schalterrätsel und zahlreiche Geheimgänge bieten Abwechslung im mitunter leicht monotonen Gegnerschlachten. "Orcs & Elves" könnt Ihr komplett per Stylus spielen, die klassische Bedienungsvariante funktioniert aber besser. *mw*



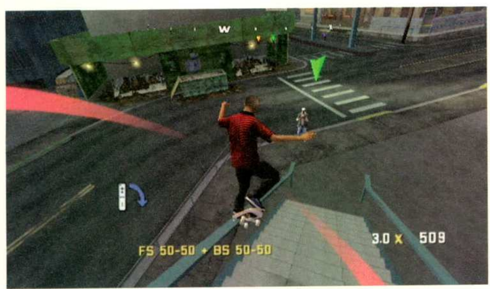
Max Wildgruber
Das erste "Lands of Lore" liebe ich heiß und innig, deshalb hat "Orcs and Elves" bei mir einen gewaltigen Stein im Brett. Einfach, direkt und spaßbetont sause ich durch die Gänge des klassischen Dungeons und frage mich kurzzeitig, ob es Mega-Rollenspiele wie "Mass Efect" überhaupt braucht. Natürlich! Denn gerade was Story und Charakterentwicklung angeht, kann "Orcs & Elves" seine Handy-Herkunft nicht verleugnen und präsentiert eine Alibi-Handlung, die sich ihrer eigenen Belanglosigkeit allerdings auf ironische Weise bewusst ist.

ORCS & ELVES
- DS-Version des erfolgreichen Handy-Rollenspiels
- erkundet Schrittweise die monsterverseuchten Tiefen
- wehrt Euch aus der Ferne per Zauberstab oder im Nahkampf mit dem Flammenschwert

DS — SPIELSPASS 78 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

Tony Hawk's Proving Ground



Wii Die Gestenkontrolle beim Wii-"Tony Hawk" ist zwar reichlich überladen, aber dafür wird angezeigt, welche Bewegung Ihr gerade gemacht habt.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / DS
Entwickler	Page 44, USA (PS2/Wii), Vicarious Visions, USA (DS)
Hersteller	Activision
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2 / 1-4 (DS)

FAZIT

Auch auf älterer bzw. schwächerer Hardware skatet es sich ordentlich, aber nicht so gut wie mit PS3 und Xbox 360.



DS Nur auf dem DS dürft Ihr auch mit einem weiblichen Skater ran.

Für sich allein gesehen sind die neuen Abenteuer der Rollbrett-Ikone auf PS2, Wii und DS durchaus noch sehr gute Spiele, aber im Vergleich zu Xbox 360 und PS3 einfach spürbar schwächer. Beispiele gefällig? Die 'kleinen' Fassungen haben nicht nur weniger hübsche Grafik, bei ihnen könnt Ihr auch nicht frei durch die drei Städte fahren (stattdessen muss umständlich im Pausemenü gewechselt werden) und jeder Skater-Typ hat grundlos nur noch zwei statt drei Fähigkeiten.

Wenn solche Schrumpfkuren wirklich nötig sind, um ein Spiel auf alter Hardware vernünftig zum Laufen zu bringen, stellt sich die Frage, ob solche Umsetzungen auf Dauer sinnvoll sind – der EA-Rivale "skate." hat schließlich auch entsprechende Konsequenzen gezogen.

Auf dem DS spielt Ihr übrigens ein teilweise ganz anderes Spiel, das wesentlich mehr mit dem Vorgänger "Project 8" zu tun hat und die neuen Elemente (z.B. die Spezialfähigkeiten der Skater) nur streift, aber dafür seine Sache sehr gut macht. *us*

Ulrich Steppberger

Es ist ja nicht automatisch verkehrt, dass Activision möglichst viele Plattformen mit seinem Skateboard-Epos beglücken will. Aber dann sollte die Umsetzung nicht so abgespeckt sein wie hier: Dass PS2 und Wii keine durchgehende Landschaft hinkriegen, verstehe ich noch, aber wieso wurden die Fähigkeiten weggelassen? Die Kontrolle mit Remote und Nunchuk funktioniert zwar, ist aber gleichzeitig ein Beweis dafür, dass Nintendos Kontrollkonzept nicht für alles geschaffen ist. Und auf dem DS wäre es fairer gewesen, einen anderen Titel zu wählen: Der Handheld-Tony ist nämlich für sich betrachtet wirklich gut gelungen, aber inhaltlich halten sich die Ähnlichkeiten in Grenzen.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

- 3 Schauplätze (PS2/Wii): Baltimore, Philadelphia und Washington
- 3 Skater-Typen (PS2/Wii): Karriere, Hardcore und Rigger
- DS-Fassung geht eigene Wege

SYSTEM-VERGLEICH

Wer stilvoll skaten will, muss zur Next-Gen-Hardware greifen: Auf PS3 und Xbox 360 sieht das Rollbrett-Epos besser aus und hat auch spielerisch mehr zu bieten. Die DS-Fassung kocht ohnehin ihr eigenes Süppchen.

PlayStation 2		
Singleplayer	8 von 10	SPIELSPASS 81 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	4 von 6	
Sound	8 von 10	

Wii		
Singleplayer	8 von 10	SPIELSPASS 81 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	4 von 7	
Sound	8 von 10	

DS		
Singleplayer	8 von 10	SPIELSPASS 83 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	5 von 7	
Sound	7 von 10	

Need for Speed ProStreet



PS3 Grautöne bestimmen das Bild der deutschen Autobahn – viel farbenfroher sind die meisten anderen Umgebungen auch nicht.

INFOS

System	PS2/PS3/360/Wii/PSP/DS
Entwickler	EA Black Box, Kanada (PS3/Wii) Exient Limited, USA (DS)
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-8 (PS3/DS) / 1-2 (Wii)

FAZIT

Motivierende Tuningraserei mit mehr Realismus als bisher, aber auf allen Plattformen grafisch etwas trist.



Wii Auf dem Wii wird nur mit der Remote gelenkt.



DS Spartanische, aber flotte Optik: Die DS-Raserei schlägt sich wacker.

Der Rest vom "ProStreet"-Fest unterscheidet sich nur in Details von den letztes Mal getesteten PS2- und Xbox-360-Fassungen: Auf der PS3 bekommt Ihr das gleiche Street-Racing-Spektakel wie auf der Microsoft-Konsole, nur dass sich die bekannte EA-Krankheit mal wieder einschleicht. Die ohnehin nie wirklich stabile Bildrate schwankt auf der Sony-Hardware noch etwas mehr, aber "Need for Speed"-Fans sind das ohnehin gewohnt. Dass beim Wii der gleiche Code als Basis diente wie bei der PS2, ist sofort erkennbar, entsprechend trist und detailarm sehen die Umgebungen aus – dafür fahren immerhin sechs statt vier Vehikel gleichzeitig. Die Steuerung wurde komplett auf die Remote gelegt, was meistens gut funktioniert, bei den Dragläufen allerdings leicht dazu führt, dass Ihr das Steuer verreißt. Als positive Überraschung darf das DS-"ProStreet" gelten: Die Grafik ist zwar karg, aber dafür flott – und es gibt ein nettes Knöpfchendrück-Minispiel mit dazu. *us*



Ulrich Steppberger

"ProStreet" vollbringt zwar auf keiner Konsole technische Meisterleistungen, aber die neue spielerische Ausrichtung kommt überall zur Geltung. Spaß machen die realistischeren Rennen überall, aber am meisten freut es mich, dass DS-Tempobolzer endlich mal einen "Need for Speed"-Teil kriegen, der sich vernünftig spielen lässt und noch dazu akzeptabel aussieht.

NEED FOR SPEED PROSTREET

- » 4 Rennarten: Grip-, Drift-, Drag- und Tempoläufe
- » Schadensmodell mit Auswirkung auf Leistung (optisch nur auf PS3)
- » Rhythmus-Minispiel exklusiv auf DS

SYSTEM-VERGLEICH

Gegenüber der Xbox-360-Fassung zieht das PS3-"ProStreet" grafisch den Kürzeren, das Bild kommt hier häufiger ins Ruckeln. Die Wii-Version schafft ebenfalls das Kunststück, noch kahler auszusehen als die PS2-Fassung.

PlayStation 3 — SPIELSPASS 83 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

Wii — SPIELSPASS 79 von 100



Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	8 von 10

DS — SPIELSPASS 75 von 100



Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	8 von 10

Die Sims 2: Gestrandet



Wii Auf dem Wii haben sich alle lieb: Während meiner Kuschelsession mit Schimpanse Bruno versucht Herbert, meine Aufmerksamkeit zu erregen.

INFOS

System	PS2 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Simulation
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Nettes Setting, suboptimale Umsetzung - der recht zähe Spielablauf stellt die Spieler-Geduld auf eine harte Probe.

Julia Brauer

Wessen Meisterleistung war es denn, das inhaltliche Konzept der DS-Fassung bis zur Unkenntlichkeit zu verstümmeln? Warum wurde so wenig Wert auf die optische Gestaltung gelegt, wenn ich doch den Großteil der Spielzeit mit Zusehen verbringen muss? Und wer hat überhaupt den DS-Entwicklern erlaubt, einfach die Schimpansen – bzw. die gesamte soziale Interaktion – zu unterschlagen?

Die niemals enden wollende "Sims"-Seifenoper geht in die nächste Runde. Schauplatz der heutigen Episode: die einsame Insel. In klassischer "Sims"-Manier steht auf allen vier Plattformen das Überleben im Zentrum der Bemühungen. Damit der gestrandete Sim nicht vereinsamt, bieten PS2, Wii und PSP soziale Interaktionsmöglichkeiten mit ansässigen Schimpansen oder wiederentdeckten Leidensgenossen von der gekenterten Yacht. Auf dem DS scheint man solche Optionen aber vergessen zu haben; die unhandliche Steuerung mittels Stylus tut ihr Übriges. Auch bei der PSP-Umsetzung herrschte wohl Zeitnot – erkennbar an vielen Rucklern, Hängern und gar Totalabstürzen. Wer die Wahl hat, sollte also Wii oder PS2 den Vorzug geben. Zu entdecken gibt es da einiges, leider bleibt aber auch auf den Heimkonsolen viel Potenzial ungenutzt. *jb*



PSP Auch im Paradies muss für die Mahlzeiten geschuftet werden.

DIE SIMS 2: GESTRANDET

- » weitläufiges Spielareal
- » Charaktereditor
- » zahlreiche Baupläne
- » Wechsel zwischen den Spielfiguren möglich (nicht auf DS)

SYSTEM-VERGLEICH

Während sich PS2, PSP und Wii eine weitgehend identische Fassung teilen, brät der DS - wohl im Zuge übereifriger Anpassungsversuche - eine gewaltige Extrawurst. Eines haben jedoch alle vier Systeme gemeinsam: eine grafische Präsentation, die zahlreiche Wünsche offen lässt.

PlayStation 2 — SPIELSPASS 65 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	3 von 6
Sound	6 von 10

Wii — SPIELSPASS 67 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

PSP — SPIELSPASS 60 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

DS — SPIELSPASS 45 von 100

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	-
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

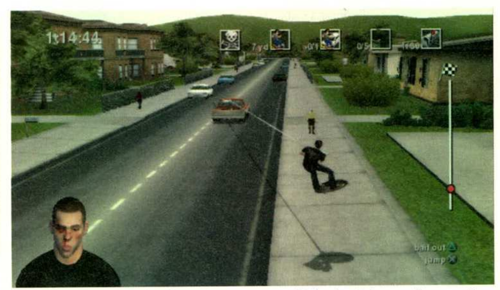
Jackass – The Game

INFOS

System	PS2 / PSP / DS
Entwickler	Red Mile Entertainment, USA
Hersteller	Empire Interactive
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Geschmacklos, wirr, durchgeknallt – die haarsträubenden Stunts der MTV-Chaoten sind auch in Spielform überraschend spaßig.



PS2 Mülltonnendeckelsurfen mit Steve-O: Knallt Ihr den Spinner oft genug in Hindernisse, sieht sein Antlitz links unten ziemlich furchterregend aus.

Manche Menschen machen jede Menge, um bekannt zu werden: So lassen sich bei uns langweilige Menschen in einen Container sperren, wo sie durch noch langweiligere Aktionen kurzzeitig mal ins Fernsehen kommen. Um aber weltweiten Ruhm zu erlangen, muss man mehr Opfer bringen – die "Jackass"-Truppe rund um Johnny Knoxville hat's bewiesen. Nun könnt auch Ihr auf PS2 und PSP das Hirn abgeben und irrsinnige Schwachsinnsstunts ausführen, die schon beim Zusehen wehtun. Okay, dafür gibt's zwar keinen Ruhm, aber auch keine echten Schmerzen...

Abgesehen von der knalligen Aufmachung, für deren Authentizität sämtliche Originalchaoten sorgen, versteckt sich hinter "Jackass – The Game" nichts Bahnbrechendes. In rund 30 Disziplinen gefährdet Ihr Leib und Leben der Truppe, wenn bei Rennen oder Geschicklichkeitstests Unfälle an der Tagesordnung sind, nur bei Rhythmusübungen geht's etwas harmloser, aber immer gezielt geschmacklos zu. Da kann man nur sagen: Mission erfüllt, und das nicht mal schlecht. *us*



Ulrich Steppberger

Den großen "Jackass"-Hype habe ich nie mitgemacht, bei mir lief die Sendung eher nebenbei. Umso überraschter bin ich, dass die Versoftung recht spaßig ausgefallen ist. Klar, eigentlich ist's nicht mehr als eine Sammlung mehr oder weniger guter Minispiele, doch die leben vom Chaotencharme – der wurde nämlich richtig gut eingefangen. Fans langen unbesorgt zu, aber auch Normalos können damit Spaß haben.



PSP Flieg, Nacktarsch, flieg! Bei "Jackass" ist Geschmack fehl am Platz.

JACKASS – THE GAME

- » über 30 Mini-Diszplinen
- » Aufgabenstruktur nach "Tony Hawk"-Art
- » Original-Crew vertont alles
- » nur auf PSP: Stunts können aufgezeichnet und zusammengeschnitten werden

SYSTEM-VERGLEICH

Abgesehen von der exklusiven kreativen Komponente wirkt das Chaos in Häppchen auf der PSP etwas hübscher – der kleinere Bildschirm kaschiert grafische Schwächen besser.

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	62 von 100
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	5 von 7	
Sound	7 von 10	

PSP		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	62 von 100
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Guitar Hero III: Legends of Rock	89	1-2	-	Englisch	Deutsch	Stereo	X	-	Gitarre	einstellbar	50 Euro
Jackass - The Game	62	1-2	-	Englisch	Englisch	Stereo	X	-	-	mittel	45 Euro
RTL Winter Sports 2008	72	1-4	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	-	-	-	mittel	50 Euro
Sims 2, Die: Gestrandet	65	1	-	-	Deutsch	Stereo	-	-	-	leicht	50 Euro
Tony Hawk's Proving Ground	81	1-2	-	Deutsch	Deutsch	Stereo	X	-	-	mittel	40 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Assassin's Creed	83	1	-	einstellbar	einstellbar	-	-	-	-	mittel	60 Euro
Call of Duty 4: Modern Warfare	90	1-18	2-18	einstellbar	einstellbar	X	-	-	-	einstellbar	70 Euro
Guitar Hero III: Legends of Rock	90	1-2	1-2	Englisch	einstellbar		-	-	Gitarre	einstellbar	60 Euro
Legende von Beowulf, Die: Das Spiel	48	1	-	einstellbar	einstellbar	-	-	X	-	einstellbar	65 Euro
Need for Speed ProStreet	83	1-2	2-8	Deutsch	Deutsch	X	-	-	Lenkrad	mittel	65 Euro
Stranglehold	80	1-8	2-8	einstellbar	einstellbar	X	-	-	-	einstellbar	70 Euro
Uncharted: Drakes Schicksal	87	1	-	einstellbar	einstellbar	X	X	-	-	einstellbar	72 Euro

Xbox 360										
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Ace Combat 6: Fires of Liberation	85	1	2-16	Englisch	einstellbar	-	-	-	mittel	70 Euro
Assassin's Creed	83	1	-	einstellbar	einstellbar	-	X	-	mittel	60 Euro
BlackSite	70	1	2-16	einstellbar	einstellbar	X	X	-	einstellbar	70 Euro
Call of Duty 4: Modern Warfare	90	1-18	2-18	einstellbar	einstellbar	X	-	-	einstellbar	70 Euro
F.E.A.R. Files	59	1	2-16	Deutsch	Deutsch	X	X	-	einstellbar	60 Euro
Guitar Hero III: Legends of Rock	90	1-2	1-2	Englisch	einstellbar	X	-	Gitarre	einstellbar	60 Euro
Kane & Lynch: Dead Men	76	1-2	2-16	einstellbar	einstellbar	X	X	-	einstellbar	60 Euro
Kengo Zero	62	1-2	-	Japanisch	einstellbar	X	X		einstellbar	40 Euro
Legende von Beowulf, Die: Das Spiel	46	1	-	einstellbar	einstellbar	-	X	-	einstellbar	61 Euro
Mass Effect	90	1	-	Deutsch	Deutsch	-	-	-	einstellbar	60 Euro
Scene It! Lights, Camera, Action	65	1-4	-	Deutsch	Deutsch	-	-	Quiz-Controller	mittel	62 Euro
Viva Piñata: Party Animals	56	1-4	2-4	einstellbar	einstellbar	X	-	-	mittel	51 Euro

Wii												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Endless Ocean	72	1	2	-	einstellbar	Surround	X	X	X	MP3s (SD)	leicht	30 Euro
Guitar Hero III: Legends of Rock	90	1-2	1-2	Englisch	Deutsch	Mono	X	-		Gitarre	einstellbar	100 Euro
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	78	1-4	-	Deutsch	einstellbar	Stereo	X	X	X	-	mittel	50 Euro
Need for Speed ProStreet	79	1-2	-	Deutsch	Deutsch	Stereo	X	X	X	-	mittel	45 Euro
RTL Winter Sports 2008	72	1-4	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	X	X	-	mittel	50 Euro
Simpsons, Die - Das Spiel	71	1-2	-	Deutsch	Deutsch	Stereo	X	X	X	-	mittel	35 Euro
Sims 2, Die: Gestrandet	67	1	-	-	Deutsch	Stereo	-	-	-	-	leicht	50 Euro
Super Mario Galaxy	95	1-2	-	-	einstellbar	Surround	X	X	X	-	mittel	50 Euro
Tony Hawk's Proving Ground	81	1-2	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	-	-	-	mittel	55 Euro

PSP								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Jackass - The Game	62	1-2	-	-	Englisch	Englisch	mittel	45 Euro
Silent Hill Origins	80	1	1	-	Englisch	Deutsch	mittel	40 Euro
Sims 2, Die: Gestrandet	60	1	-	-	-	Deutsch	leicht	35 Euro
Warhammer 40K: Squad Command	77	1-2	1-2	-	Deutsch	Deutsch	mittel	40 Euro
Wipeout Pulse	86	1-8	-	-	einstellbar	einstellbar	einstellbar	41 Euro

DS								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Call of Duty 4: Modern Warfare	74	1-4	-	X	Deutsch	einstellbar	einstellbar	40 Euro
Lego Star Wars: Die komplette Saga	74	1-2	-	X	Deutsch	einstellbar	leicht	40 Euro
Looney Tunes: Duck Amuck	70	1-2	-	-	Deutsch	einstellbar	mittel	30 Euro
Mario Party DS	78	1-4	-	X	-	einstellbar	leicht	40 Euro
Need for Speed ProStreet	75	1-8	-	X	-	einstellbar	mittel	35 Euro
Orcs & Elves	78	1	-	-	Englisch	Deutsch	mittel	26 Euro
Panzer Tactics DS	78	1-4	1-4	X	-	einstellbar	mittel	40 Euro
Simpsons, Die - Das Spiel	70	1-4	-	X	Deutsch	Deutsch	mittel	40 Euro
Sims 2, Die: Gestrandet	45	1	-	-	-	Deutsch	leicht	40 Euro
Tony Hawk's Proving Ground	83	1-4	2-4	-	Englisch	einstellbar	mittel	40 Euro
Warhammer 40K: Squad Command	65	1-2	1-2	-	Deutsch	Deutsch	mittel	40 Euro

Glossar

Fachbegriffe verständlich erklärt

NPC

Der Begriff 'Non Player Character' bzw. Nichtspieler-Charakter bezeichnet alle spielgesteuerten Figuren, die nicht direkt vom Spieler kontrolliert werden. Meist besitzen diese eine KI (künstliche Intelligenz) und sind mittels Interaktion beeinflussbar – z.B. durch Gespräche oder Kämpfe. NPCs trefft Ihr in Rollenspielen (u.a. bei der "Elder Scrolls"-Serie) oder begegnet ihnen als Passanten in "Grand Theft Auto" bzw. "Assassin's Creed". In "Call of Duty 4" (rechts) leiten Euch die Charaktere sogar durch Missionen und nehmen Euch an der Hand. Dabei agieren sie weitgehend selbstständig und geben Euch entsprechende Kommandos. Doch im Gegensatz zu anderen Ego-Shootern (wie z.B. die "Brothers in Arms"-Reihe) nehmen die "CoD 4"-NPCs keine Befehle entgegen.



50 Hz / 60 Hz



Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz beim Fernseher: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern.

Aliasing



Unter Aliasing versteht man die Bildung von unschönen Pixelkanten (Treppenstufenbildung), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und ein höherer Rechenaufwand.

Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch gern Widescreen genannt), das bei HDTV Standard ist. Ausnahme bilden einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube), die meist noch das klassische 4:3-Format besitzen.

Clipping

Beim Clipping werden nicht-sichtbare Objekte der Spiellandschaft einfach abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen. Bei unsauberer Programmierung tauchen



diese Objekte plötzlich auf oder brechen weg. Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig ist davon die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht. (Bild: "DRIV3R")

Force Feedback

Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feedback-Lenkrädern.

Framerate

Die Framerate (dt.: Bildrate) ist eine Angabe, wie oft ein Spiel Bilder (Frames) pro Sekunde erzeugt. Eine flüssige Framerate wird ab 25 Frames/sek. erreicht. Im besten Falle entspricht die Bildrate der Bildwiederholfrequenz des Fernsehers.

HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

HUD

Die Abkürzung für 'Head-up display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

KI

Die Abkürzung KI (aus dem Englischen: AI – Artificial Intelligence) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren (NPC) in einer Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen.

Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler vom Austausch der Texturen nichts.

Pop-Up / Draw-In

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man von Pop-Up. Beim Draw-In ploppen Objekte nicht ins Bild, sondern blenden sanft ein.

Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild.

Ruckeln

Aufwändige Grafik-Szenarien benötigen große Rechenleistung. Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht, bricht die Framerate ein – das Spiel ruckelt anstatt flüssig zu laufen. Siehe auch Slowdowns.

Slowdowns

Die Ursache von Slowdowns ist die gleiche wie beim Ruckeln: ein zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt zu ruckeln, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf – sprich: Spieltempo – zu verlangsamen.

Streaming



Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc, Server oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe (Bild oben).

Tearing



Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.

Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (auch Mapping genannt) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch dessen Oberflächeneigenschaften. Ebenso entstehen menschliche Gesichtszüge (Bump Mapping, Normal Mapping) oder Lichtreflexionen (Light Mapping).

ONLINE

TEST ZUSATZ-INHALTE

Forza Motorsport 2

360



360 Wenig überraschend bietet Motegi wenig interessante Randoptik – in der Realität sieht's eben nicht spannender aus.

Ein (oder sogar das) Hauptproblem von "Forza Motorsport 2" war die relativ bescheidene Streckenauswahl, die zwar qualitativ überzeugen konnte, aber nicht in puncto Menge – gerade im Karriere-Modus wiederholten sich die Kurse ständig. Nun gibt's ein erstes Kursquartett zum Download, das im japanischen Motegi angesiedelt ist. Neben einem durchaus interessanten Oval befahrt Ihr drei Streckenvarianten im Innenraum. Grafisch macht die neue Lokalität einen nüchternen Eindruck, aber das war angesichts der realen Vorlage zu erwarten. Leider könnt Ihr mit den Pisten aber nur begrenzt etwas anfangen, sofern Ihr nicht hauptsächlich online unterwegs seid: In die Karriere werden sie nämlich nicht eingebunden, offline gibt's damit lediglich Zeitläufe – schade.

FORZA MOTORSPORT 2
Hersteller Microsoft
Preis ca. 5 Euro

NEUERUNGEN
» 4 neue Strecken: 1 Oval und 3 Infield-Schleifen

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

TEST ZUSATZ-INHALTE

MotorStorm

PS3



PS3 Die neue Piste ist gar nicht mal so teuflisch: Statt enger Schluchten dominieren weite Flächen die Kursführung.

Und weiter geht's im "MotorStorm"-Reigen: Nach einer Reihe von Autosets, die nur für ganz große Fanatiker interessant sind, steht nun ein größerer Download an. Beim "Teufels-Wochenende" bekommt Ihr für Eure 6 Euro eine neue Strecke namens 'Devils Crossing' – die sieht den anderen recht ähnlich, eignet sich aber prima für schnelle Fahrten, weil die Piste häufiger recht breit ausfällt.

Eingebettet ist das Ganze in ein sofort wählbares Rennwochenende mit insgesamt neun Läufen, außerdem könnt Ihr auf fünf frische Vehikel zugreifen. Spielmodi-Erweiterungen sind diesmal Fehlanzeige, dafür gibt's einen neuen krachigen Song. Zur Pflichtkauf-Empfehlung reicht's zwar nicht ganz, aber Offroad-Fans bekommen wieder viel Spiel fürs Geld.

MOTORSTORM
Hersteller Sony
Preis ca. 6 Euro

NEUERUNGEN
» 1 neue Strecke
» 5 weitere Fahrzeuge
» zusätzlicher Song

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

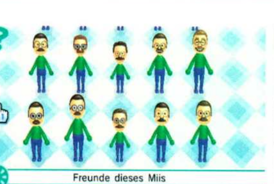
Mii-Wettbewerbskanal

Wii

DOWNLOADS • Seit Mitte November können Wii-Besitzer miteinander darum konkurrieren, wer die niedlichsten Miis hat. Der neue Wettbewerbskanal ist eine ideale Ergänzung zum normalen Mii-Menü: Zwar könnt Ihr hier nicht kreativ werden (dazu dient weiterhin die bekannte Option), aber dafür Eure Schöpfungen wesentlich komfortabler zur Schau stellen. In der Übertragungslobby bewundert Ihr die Uploads der anderen Spieler, die nach vielen handlichen Kriterien sortierbar sind. Am besten gefiel uns die Möglichkeit, ähnliche Kerlchen herbeizurufen – so ist es z.B. ein Leichtes, alle Michael Jacksons auf einmal zu sehen. Natürlich könnt Ihr eigene Miis hochladen – die werden dabei mit einer Kennnummer versehen, die sich prima zur Verteilung an die Freunde eignet, um etwa positive Abstimmungsergebnisse einzuheimsen. Regelmäßig ruft Nintendo zudem Wettbewerbe aus, bei denen Miis zu einem Thema gesucht werden, die Kandidaten dürft Ihr alle sichten und Eure Lieblinge tippen. Das alles wird im neuen Kanal mit viel Herz und Charme präsentiert, so dass man gerne mal ein Weilchen damit verbringt – damit hat Nintendo mal wieder sein Ziel erfolgreich erreicht.



Wii Zu jedem Mii könnt Ihr die wichtigsten Infos ansehen.

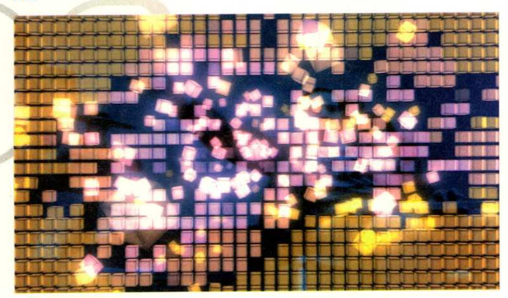




Wii Die Präsentation der Miis ist prima gelungen: Ruft auf Knopfdruck ähnliche Kerlchen auf (links) oder lasst die besten Schöpfungen in einer putzigen Parade marschieren (rechts).

Frisches Futter für PlayStation Eye

PS3



PS3 Da fliegen die Würfel: Die "Mesmerize"-Effekte reagieren allesamt auf die Bewegungen, die die PS3-Kamera von Euch auffängt.



PS3 Wolltet Ihr schon immer mal wissen, wie "Okami" ohne spielerischen Inhalt sein könnte? "Tori Ekami" gibt die Antwort!

DOWNLOADS • Pünktlich zum Start der PlayStation-Eye-Kamera fährt Sony ein ganzes Sortiment an Programmen zum Download auf, die nur mit dem neuen Zubehör benutzt werden können. Das Spiele-Duo "Trials of Topoq" und "Operation Creature Feature" (jeweils ca. 6 Euro) haben wir Euch in Ausgabe 11/07 ebenso bereits vorgestellt wie das virtuelle Aquarium "Aqua Vita" (ca. 3 Euro), dazu gesellt sich die kostenfreie Videobearbeitungssoftware "Eye-Create" (siehe Know-how 12/07).

Noch ungewöhnlicher sind zwei weitere Downloads, die eindeutig in Richtung Kunst tendieren: Bei "Tori Emaki" (ca. 3 Euro) gebt Ihr durch Eure Bewegungen die Flugrichtung eines Vogelschwarms an, der über japanische Gemälde hinweg zieht. Die Optik erinnert nicht zufällig an Capcoms PS2-Abenteuer "Okami", allerdings ist hier der spielerische Gehalt gleich null und auch die Kameraeinbindung nur ein Gimmick.

Letzteres gilt auch für das "Mesmerize"-Duo: Für jeweils 3 Euro bekommt Ihr die "Trace"- und "Distort"-Sets, die je fünf Grafikspielereien enthalten. Mal könnt Ihr durch Bewegungen Blumen sprießen lassen, mal 3D-Linien ziehen oder mit Euren Händen Wolkenkratzer bauen. Die überwiegend in Neonfarbtönen gehaltene, abstrakte Optik wirkt sehr stylisch, kann aber nicht überdecken, dass auch hier kaum etwas dahinter steckt. Nett anzusehen sind die Effekte sicherlich, aber leider wurde nicht mal an eine naheliegende Anwendung gedacht – sie reagieren ausschließlich auf Kameraimpulse, statt als visuelle Unterstützung Eurer Musiksammlung einsetzbar zu sein.

Neue Download-Spiele: Ende Oktober / Anfang November

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Cool Boarders	Sony	PS3/PSP	PSone	Hoffnungslos veraltete Schneerutscherei, die heute keiner mehr spielen will.	5 €	4 von 10
Feel Ski	Sony	PS3	–	Simples Abfahrtsrennen mit viel zu geringem Umfang (Test auf Seite 84).	8 €	3 von 10
Operation Creature Feature	Sony	PS3	–	Führt per PlayStation-Eye-Kamera harmlose Monster durch ein Labyrinth zum Ausgang: etwas schlichter, aber unterhaltsamer Geschicklichkeitsspaß (Test in MAN!AC 11/07).	5 €	6 von 10
PixelJunk Racers	Q-Games	PS3	–	Witzige Minimalismus-Autoflitzerei mit vielen Aufgaben (Test auf Seite 84).	8 €	7 von 10
The Trials of Topoq	Sony	PS3	–	Solider "Monkey Ball"-Verschnitt mit zickiger Kamerakontrolle (Test in MAN!AC 11/07).	5 €	6 von 10
Battlestar Galactica	Vivendi	360	–	Simple Weltraumballerei ohne Tiefgang – aber besser als "Wing Commander Arena".	10 €	4 von 10
Every Extend Extra Extreme	Q Entertainment	360	PSP	Ungewöhnliche Selbstsprengungs-Action in sehr psychedelischem Kleid – zugänglich und cool, jedoch auf Dauer unterfordernd und abwechslungsarm.	10 €	6 von 10
Exit	Taito	360	PSP	Tolle und sehr denklastige Häuserflucht, aber leider mit den alten frustigen Macken.	10 €	8 von 10
Mutant Storm Empires	Pom Pom Games	360	–	Stilvolle SciFi-Ballerei, aber etwas schwächer als der Vorgänger (Test auf Seite 85).	10 €	7 von 10
Screwjumper	THQ	360	–	Futuristischer 'Klippenspringer' mit lahmer Optik, mieser Steuerung und null Abwechslung.	10 €	2 von 10
Shrek-n-Roll	Activision	360	–	Witziger Geschicklichkeitstest mit nervig aufgepfropfter Lizenz (Test auf Seite 85).	10 €	6 von 10
Speedball 2: Brutal Deluxe	Empire	360	Amiga	Gute Umsetzung des Zukunftssportsknallers, die aber unter ein paar Designmacken leidet – außerdem ist die zum Glück abschaltbare Rendergrafik potthässlich.	10 €	6 von 10
Switchball	Vivendi	360	–	Knifflige Kugelrollerei, die hübsch aussieht, aber unter Tearing leidet (Test auf Seite 85).	10 €	7 von 10
Word Puzzle	InterServ	360	–	Einfache Worträtselei, die nett umgesetzt ist, aber mehr Pfiff vertragen hätte.	10 €	5 von 10
Alien Soldier	Treasure	Wii	Mega Drive	Effektreiches Jump'n'Shoot mit brachialen Bossfights und gehobenem Schwierigkeitsgrad.	8 €	7 von 10
Art of Fighting	SNK	Wii	Neo Geo	Toll inszeniertes und gut spielbares Beat'em-Up mit nur zwei Recken im Solo-Modus.	9 €	6 von 10
Blue's Journey	ADK	Wii	Neo Geo	Netter, aber im Vergleich mit "Super Mario Bros. 3" belangloser Hüpfspaß.	9 €	4 von 10
Castlevania II: Simon's Quest	Konami	Wii	NES	Enttäuschender Teil der kultigen Peitschenschwinger-Reihe: Vielversprechende Ansätze wie ein erhöhter Adventure-Anteil versanden in einem durchwachsenen Spiel.	5 €	4 von 10
Double Dribble	Konami	Wii	NES	Archaischer Dribbelspaß, den heute keiner mehr braucht.	5 €	3 von 10
Gate of Thunder	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Technisch wie spielerisch feiner Horizontal-Shooter mit tollem Sound (Test auf Seite 86).	8 €	7 von 10
Magician Lord	ADK	Wii	Neo Geo	"Shinobi" meets "Ghouls n' Ghosts": knackschwerer, aber toll inszenierter Action-Hüpfer.	9 €	6 von 10
Power Golf	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Gnadenlos veraltetes Golf mit unpräzisem Zielsystem.	6 €	3 von 10
Samurai Ghost	Namco	Wii	TurboGrafx-16	Fernöstliche Schnetzel-Action mit netter Grafik, aber undynamischem Spielablauf.	6 €	3 von 10
Sonic 3D: Flickies' Island	Sega	Wii	Mega Drive	Der erste 3D-Gehversuch des blauen Blitzes (aus der isometrischen Ansicht) reicht zwar nicht an die Qualität der 2D-Vorgänger heran, unterhält aber ordentlich (Test auf Seite 86).	8 €	5 von 10
Super Mario Bros. 3	Nintendo	Wii	NES	Wegweisendes NES-Jump'n'Run mit tollen Ideen (Test auf Seite 86).	5 €	10 von 10
Super Air Zonk	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Wie der Vorgänger: Horizontal-Shooter im Stile eines "Parodious"– nur nicht so gut.	6 €	5 von 10
World Heroes	ADK	Wii	Neo Geo	Durchschnittlicher Bitmap-Prügler – holt Euch lieber "Art of Fighting" oder "Street Fighter".	9 €	4 von 10
Yoshi's Story	Nintendo	Wii	N64	Leider kein Hit: Simpel-Jump'n'Run mit knuffigem Render-Look (Test auf Seite 86).	10 €	6 von 10

Stand vom 16.11.07

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Feel Ski

PS3



PS3 **Der ungelenk auf den Skiern stehende Fahrer und die meist karge Umgebungsgrafik sind kaum Next-Gen-würdig.**

"Feel Ski"... also... dabei fühle ich wirklich etwas, nämlich Zorn. Zorn darüber, dass Sony von mir acht Euro für ein schlampiges Tech-Demo haben will. Und Ärger darüber, dass die Entwickler scheinbar mehr Zeit dafür aufgewandt haben, dämliche Features zu erfinden (die Anleitung besteht aus riesigen Bildern, die via lahmem Webbrowser betrachtet werden müssen), statt sich um eine vernünftige Streckenauswahl zu kümmern. Davon gibt's nämlich gerade mal zwei, die in mehr oder weniger langweiligen Spielmodi befahren werden. Wenigstens ist die Kipp-Steuerung halbwegs okay, aber das rettet nur wenig.

FEEL SKI

Hersteller Sony
Preis ca. 8 Euro

FAZIT: Lieblos hingerotztes Ski-Spiel mit minimalem Umfang und Sixaxis-Lenkung.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

PixelJunk Racers

PS3



PS3 **Dagegen sind die "Micro Machines" riesig groß: Strecken und Winzautos passen bei den "PixelJunk Racers" auf einen Bildschirm.**

Über die "PixelJunk Racers" lässt es sich vorzüglich streiten: Einige Spieler können sich gar nicht damit anfreunden, dass die Strecken klein und die Steuerung begrenzt ist – Ihr dürft nämlich nur Gas geben und die Spur wechseln. Andere finden gerade die Reduzierung auf diese wenigen Elemente reizvoll. Auf jeden Fall haben die Entwickler da eine Menge rausgeholt, denn rund 30 verschiedene Rennarten auf den zehn zunehmend verwinkelten Kursen sorgen für Abwechslung – wenn Ihr Euch drauf einlasst. Kurzweilig ist's allemal, schade nur, dass es keine Online-Modi gibt.

PIXELJUNK RACERS

Hersteller Q-Games
Preis ca. 8 Euro

FAZIT: Virtuelle Carrerabahn mit vielen witzigen Spielmodi – nichts für jeden, aber spaßig.



Xbox-Spiele bald als Downloads

360

DOWNLOADS • Das halbjährige Dashboard-Update für die Xbox 360 hat diesmal etwas Verspätung und steht nun für den 4. Dezember an. Dafür gibt's aber auch einen ganzen Satz Erweiterungen: Das verbesserte Familienschutz-System mit Zeitlimits für die lieben Kleinen dürfte Zocker dabei weniger interessieren als die andere große Ankündigung – künftig werden auch alte Xbox-Spiele über den Marktplatz verkauft. Das genaue Line-up für Deutschland wurde zwar noch nicht verraten, aber wir rechnen mit "Halo", "Psychonauts", "Crimson Skies" und "Fable" als Highlights – dafür werden pro Spiel 1.200 Punkte (bzw. 15 Euro) fällig. Anpassungen oder Updates der alten Titel gibt es allerdings abgesehen von der Hochrechnung auf HD-Auflösungen nicht. Außerdem finden sich je nach Titel mehr oder weniger unschöne Macken: Die reichen von kleinen Grafikfehlern bis zum Absturz, wenn PAL-Zocker bestimmte Auflösungen wählen.

Ansonsten fehlt von Microsoft noch die Bestätigung, dass der Videomarktplatz auch in Deutschland ab Dezember Angebote führen wird – wir rechnen aber damit. Film-Downloads haben 720p als HD-Auflösung und dürfen zwei Wochen auf der Festplatte lagern. Sie müssen allerdings innerhalb von 24 Stunden fertig angeschaut werden, wenn Ihr sie mal gestartet habt.

Kommentar – Ulrich Steppberger

Dass Microsoft überhaupt Xbox-Klassiker anbietet, ist eine gute Sache – schön, wenn dadurch Kult-Titel wie "Psychonauts" eine neue Chance kriegen. Allerdings hat das Angebot viele Schwachpunkte: Wenn bereits klar ist, dass die Emulation nicht perfekt wird und damit Probleme unvermeidbar bleiben, dämpft das den Enthusiasmus. Außerdem habe ich ohne den Kauf einer großen Festplatte wenig davon, auf das 20GB-Modell passt schlicht zu wenig – da lässt der Wii grüßen. Und schließlich bleibt die Preisfrage: Klar, im Vergleich zu Nintendos Virtual Console sind ca. 15 Euro noch fair, aber auf dem Gebrauchtmarkt gibt's "Halo" & Co. heutzutage deutlich günstiger, und das mitsamt Anleitung und DVD.

KURZMELDUNGEN

DOWNLOADS • Das erste Level-Pack für "Halo 3" steht nun fest: Für 800 Punkte bzw. 10 Euro bekommen Master Chiefs drei neue Maps: Standoff, Rat's Nest und Foundry sollen für frischen Ballerwind sorgen. Wem der Spaß etwas teuer vorkommt – und das nicht zu Unrecht –, der muss nur etwas Geduld haben. Wie schon beim Vorgänger gibt Bungie die Downloads später auch kostenlos raus, in diesem Fall steht als Termin dafür das etwas vage 'Frühjahr 2008' an.



DOWNLOADS • Die Online-Erweiterung für "Tekken 5: Dark Resurrection" auf der PS3 ist nun erhältlich und bietet neben Matches übers Internet auch noch zwei frische Solospieler-Modi. Für Zocker, die den Prügler bereits gekauft haben, kostet das Add-On schlanke 5 Euro, das Komplettpaket gibt's für ebenfalls akzeptable 20 Euro.

DOWNLOADS • Still und heimlich hat Sony am 20. November die PC-Variante des PlayStation Store eröffnet. Das Besondere daran: Sie ist speziell für PSP-Besitzer gedacht, die so Spiele und Demos für ihr Handheld erwerben können, ohne eine PS3 dafür zu benötigen. Neben einigen PSone-Klassikern gibt's bisher ein paar reinrassige PSP-Titel wie z.B. "Fired Up" sowie ganz neue Entwicklungen – nächstes Mal berichten wir ausführlicher darüber.

DOWNLOADS • Spät, aber immerhin: Wer sich noch an die ersten PS3-Präsentationen erinnert, hat sicher auch mal die PSP-Rückspiegel-Funktion bei "F1 Championship Edition" gesehen. Die gab's im fertigen Spiel nicht, soll aber in Kürze als Download nachgereicht werden.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Mutant Storm Empire

360



360 **Die Arenen fallen nun variabler aus: Fahrt Ihr durch einen Gang, tauchen Gegner schon mal aus dem Boden und den Wänden auf.**

Die "Mutant Storm"-Ballereien hatten bislang trotz guter Qualitäten nicht allzu viel Glück: Auf der alten Xbox interessierte sich kaum jemand für die Arcade, zum 360-Start überschattete "Geometry Wars" alles. Nun steht mit "Empire" die Fortsetzung am Start, die das bewährte "Robotron"-Ballerprinzip aus kleinen Arenen herausführt. Diesmal wuselt Ihr mit Eurem Raumschiff durch Levels, die auch mal aus langen Schläuchen bestehen und mit richtigen Obermotzen aufwarten. Das spielt sich erneut tadellos, ist aber auch vom Grafikstil her etwas weniger reizvoll als der Erstling.

MUTANT STORM EMPIRE
Hersteller Pom Pom Games
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Stilvoller Shooter mit "Robotron"-Steuerung, aber nicht mehr ganz so cool wie der Vorgänger.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Every Extend Extra Extreme

360



360 **Bunt und abstrakt – das kann nur ein Mizuguchi-Spiel sein. Auch "E4" erfüllt diese Beschreibung, obwohl hier geknallt statt geknobelt wird.**

Der Xbox-360-Ableger der ursprünglich für die PSP entwickelten Bombenlegerei "Every Extend Extra" bekam den Zusatz "Extreme" (kurz "E4") verpasst und übernimmt das Grundprinzip, geht ansonsten aber neue Wege. Wieder ist es Eure Aufgabe, eine Sonde so zu sprengen, dass möglichst lange Kettenreaktionen entstehen. Jetzt habt Ihr aber unendlich Munition und müsst nur auf die Zeit achten. Leider ist die Action dadurch fast zu leicht und damit auf Dauer monoton. Immerhin gibt's zusätzlich einen traditionelleren Ballermodus. Schade nur, dass die arg abstrakte Optik nicht mehr Charme besitzt.

EVERY EXTEND EXTRA EXTREME
Hersteller Sony
Preis ca. 3 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Stilistisch interessant inszenierte Knallerei mit guter Idee, aber wenig Abwechslung.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Shrek-n-Roll

360



360 **Mit dem Holzhammer kommt Ihr nicht weit: Zur Lösung der Aufgaben ist eine ganze Menge Fingerspitzengefühl gefragt.**

Die Xbox Live Arcade wächst und gedeiht, was immer mehr prominente Hersteller anlockt. Activision feiert seinen Einstand mit "Shrek-n-Roll", auf dass im Zweifelsfall wenigstens die Fans des grünen Ogers zugreifen. Dabei hätte die quirlige Kugelei den Lizenz-Hype gar nicht nötig, im Gegenteil: Die recht lieblos draufgepappten Figuren machen die Optik eher unattraktiver, weniger wäre mehr gewesen. Denn das Prinzip, durch unabhängiges Bewegen zweiter Brettenden eine Kugel geschickt um Hindernisse rollen zu lassen, funktioniert prima – nur ein paar Levels mehr wären nett gewesen.

SHREK-N-ROLL
Hersteller Activision
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Trotz nerviger Präsentation überraschend intelligenter Geschicklichkeitsknobler.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Switchball

360



360 **Die atmosphärischen Umgebungen laden zum Knobeln ein, allerdings stören häufige Tearing-Anfälle das harmonische Bild.**

"Switchball" mag zwar wie ein "Super Monkey Ball"-Abklatsch aussehen, geht aber in eine ganz andere Richtung: Ihr steuert Eure Kugel nämlich direkt, außerdem sind Denksportaufgaben wesentlich häufiger und wichtiger als die wenigen Reaktionseinlagen. Fünf Welten mit je sechs Levels klingt zwar nach wenig, doch bald werden die Abschnitte lang und sehr grübelintensiv. Der Kniff, an bestimmten Stellen u.a. Masse und Form der Kugel zu ändern, um damit Rätsel zu lösen, wird prima genutzt und sorgt für interessante Aufgaben. Einziges Ärgernis: Die hübsche Grafik leidet unter starkem Tearing.

SWITCHBALL
Hersteller Vivendi
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

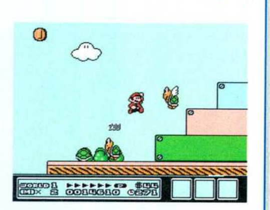
FAZIT: Entspannte, aber knifflige Kugelrollerei für Denker, nur technisch etwas schwach.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Super Mario Bros. 3

Wii (NES)



Zugegeben: Nintendo könnte auch die "All-Stars"-Episode (SNES) veröffentlichen, anstatt für alle drei "Mario Bros."-Teile einzeln zur Kasse zu bitten. Aber darf man deswegen diesem Hüpfspielklassiker die Höchstwertung vorenthalten? Auf keinen Fall! Immerhin haben wir es hier neben "Super Mario World" und "Yoshi's Island" mit dem besten 2D-Jump'n'Run der Geschichte zu tun (und nebenbei gesagt: mit dem besten NES-Spiel). Leveldesign, Umfang, Grafik und die genialen Kostüme suchen ihresgleichen.

SUPER MARIO BROS. 3
Hersteller Nintendo
Preis 5 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Shigeru Miyamotos Geniestreich hat nichts von seiner Brillanz eingebüßt – ein Klassiker!



10 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Gate of Thunder

Wii (TurboGrafx-16)



Mit "Gate of Thunder" füllt der erste PC-Engine-CD-Titel die virtuellen Wii-Regale. Coole Feindformationen, kluges Waffensystem und dicke Bosse zeigen, warum die japanische NEC-Konsole lange Zeit das Eldorado aller Shoot'em-Up-Fans war. Gelegenheitszocker werden ob des knackigen Schwierigkeitsgrades die Flinte ins Korn werfen – für die ist die Neuveröffentlichung aber auch nicht gedacht. Retrofans hingegen übersehen die nicht mehr zeitgemäße Optik und lauschen dem tollen Soundtrack.

GATE OF THUNDER
Hersteller Hudson
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: 15 Jahre alt, aber immer noch klasse – kerniger Horizontal-Shooter mit genauer Steuerung.



7 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Sonic 3D Blast: Flickie's Island

Wii (Mega Drive)



Hübsch ist sie auf jeden Fall, die von Traveller's Tales entwickelte Sonic-Flitzerei: Aus der isometrischen Ansicht rennt Ihr durch farbenfrohe Renderhintergründe, die das Flair der Vorgänger wunderbar einfangen. Wobei das mit dem 'Rennen' beim 3D-Hüpfabenteuer so eine Sache ist. Denn wirkliche Geschwindigkeit kommt dank des Leveldesigns keine auf. Und auch Sprünge lassen sich ob der Perspektive etwas unpräzise ausführen. Für Fans des blauen Blitzes interessant, ansonsten kein Pflicht-Download.

SONIC 3D BLAST
Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Hübsch inszenierter, aber zu lahmer Ableger der Sonic-Reihe. Nur für Fans!



5 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Yoshi's Story

Wii (N64)



Wii Geschicklichkeitseinlage: Die Plattform steigt selbstständig hinauf. Die Links-/Rechts-Neigung bestimmt Ihr, indem Ihr Yoshi darauf balanciert.

"Yoshi's Story" trat 1998 ein schweres Erbe an: Als Nachfolger von "Yoshi's Island" wurden die Erwartungen hoch gesteckt. In diesem Falle leider zu hoch, denn trotz der zuckersüßen Aufmachung konnte "Yoshi's Story" spielerisch nur mäßig begeistern.



Wii Noch einen Haps, dann ist's geschafft: 30 Früchte sind verputzt!

Mit einem von sechs Dinos macht Ihr Euch auf die Reise durch sechs Welten. Der einzige Unterschied zwischen den Urzeit-Reittieren ist die Farbe. In jeder Welt gibt es mehrere Levels, deren Anzahl von den von Euch gesammelten Herzen abhängt. Je mehr Ihr sammelt, desto mehr bekommt Ihr vom Spiel zu sehen. Pro Welt spielt Ihr aber immer nur einen Level. Somit steht Ihr nach sechs Abschnitten vor der finalen Konfrontation. Und allzu schwer ist das Ganze auch nicht.

Wer sich aber von dem geringen Umfang nicht abschrecken lässt, kann ein liebevoll designtes Stück Unterhaltungssoftware herunterladen, denn an der Technik von "Yoshi's Story" gibt es wenig auszusetzen: Der einzigartige Look kommt prima rüber, ist aber Nintendo-64-typisch etwas unscharf. Zusammen mit der Soundkulisse wird das Gefühl, ein Abenteuer-Bilderbuch zum Mitmachen zu spielen, erstklassig vermittelt. Euer Weg zur Glückseligkeit führt Euch an so manch durchgedrehtem Gegner vorbei, den Ihr entweder verputzt oder mit Eiern abschießt. In den Arealen gibt es keinen Zielpunkt, der innerhalb eines Zeitlimits erreicht werden muss. Vielmehr konzentriert Ihr Euch, typisch für Yoshi, aufs Essen: Mampft 30 der im ganzen Level verteilten Früchte und Ihr habt den Abschnitt gemeistert. Hier und da fordert Euch einer der knuffigen Bosse zum Duell, die Euch ihre Schwachstelle direkt verraten, was den Schwierigkeitsgrad nochmals nach unten schraubt. "Yoshi's Story" kann Euch auch anno 2007 noch spaßige Stunden bereiten, allerdings gibt es auf der Virtual Console weit bessere Alternativen.

Wii Allerhand schräge Wesen tummeln sich in der Welt der Yoshis.

YOSHI'S STORY
Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Sehr putzige, aber spielerisch verhaltene 2D-Hüpferei mit viel Charme und wenig Umfang.



6 von 10

IMPORT

DS SCHAUT IN DIE RÖHRE

ZUBEHÖR • Seit kurzem können japanische DS-Besitzer mit ihrem Klapphandheld nicht nur spielen, sondern auch glotzen. Der Wanseg TV Tuner wird in den Modulslot des DS gesteckt und funktioniert dann als transportable Antenne. Neben dem Empfang der ausgestrahlten Programme kann der Touchscreen dazu genutzt werden, Notizen zur laufenden Sendung aufzuschreiben. Eine Schnappschuss-Funktion macht es möglich, Untertitel zu erfassen und diese hinterher in einer Slideshow zu lesen. Der Tuner kostet ca. 45 Euro, ist allerdings nur über Nintendos japanische Webseite erhältlich – für den heimischen Betrieb wäre das Add-on mangels PAL-Support aber ohnehin nicht tauglich.



EIN DOWNLOAD-KÖNIGREICH FÜR WII

GAMES • Hinter dem komplizierten Titel "Final Fantasy Crystal Chronicles: The Small King and the Promised Country" steckt eines der ersten WiiWare-Projekte, die ab 2008 zum Download bereit stehen. Statt epischer Schlachten steht die Errichtung einer Stadt im Mittelpunkt. Der König des Reiches besitzt dank mächtiger Kristalle die Fähigkeit, allerhand Bauwerke zu errichten – Ihr sollt ihm beim Aufbau zur Seite stehen. Wie groß der "SimCity"-Einschlag ist und ob auch gekämpft wird, ist noch nicht klar.



Wii Welche Rolle spielt wohl der Pinguin?

ACTION-LEGENDE AUF DS

GAMES • Mann, ist das wieder schwer, das neue "Contra"! Seit kurzem ist in den USA "Contra 4" erhältlich, entwickelt vom US-Studio WayForward und nicht von Konami selbst. Trotzdem passt die Devise 'Back to the Roots' wie zu kaum einem anderen Spiel – orientiert sich die jüngste Episode doch vielmehr am Erstling denn an den PSone- oder PS2-Episoden. Dies ist Fluch und Segen gleichermaßen: Fans moderner Spiele fluchen über den gesalzenen Schwierigkeitsgrad und Tode im Sekundentakt, Retrozocker hingegen frohlocken ob der akkuraten Steuerung und der schicken 2D-Grafik. Obendrein gefallen die klugen Bosskämpfe, die neue Kletterfähigkeit sowie der Greifhaken zur vertikalen Fortbewegung. Einige unvermeidliche Lebensverluste müssten aber wirklich nicht sein.


DS Flammengruß nach oben.

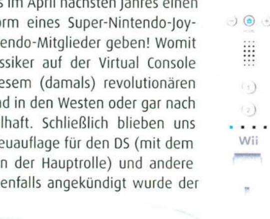

DS Aliens sind schnell und explodieren.

10 IMPORTANT IMPORTS
DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Dragon Quest VI	Square Enix	DS	35 €	USA	im Handel
Final Fantasy XII: Revenant W.	Square Enix	DS	35 €	USA	im Handel
Geometry Wars Galaxies	Vivendi	Wii	35 €	USA	im Handel
Gran Turismo 5 Prologue	Sony	PS3	40 €	Japan	11. Dezember
Guilty Gear Overture	Arc System	360	55 €	Japan	im Handel
Haze	Ubisoft	PS3	50 €	USA	4. Dezember
Lost Odyssey	Microsoft	360	55 €	Japan	6. Dezember
Shikigami no Shiro III	Arc System	360 / Wii	50 €	Japan	13. Dezember
Time Crisis 4 (+ GunCon)	Bandai Namco	PS3	70 €	USA	im Handel
Trauma Center: New Blood	Atlus	Wii	40 €	USA	im Handel

PERFEKTION IST UNVERGÄNGLICH

ZUBEHÖR • Dass im Land der aufgehenden Sonne viele Sondereditionen für dortige Club-Mitglieder erscheinen, ist bekannt – jetzt aber solltet Ihr neidisch werden: Wie nämlich bekannt wurde, wird es im April nächsten Jahres einen Wii-Classic-Controller in Form eines Super-Nintendo-Joypads exklusiv für Club-Nintendo-Mitglieder geben! Womit könnte man die SNES-Klassiker auf der Virtual Console besser steuern als mit diesem (damals) revolutionären Eingabegerät? Ob es das Pad in den Westen oder gar nach Europa schafft, ist zweifelhaft. Schließlich blieben uns auch die "Balloon Fight"-Neuauflage für den DS (mit dem Nintendo-Grünling Tingle in der Hauptrolle) und andere Gimmicks vorenthalten. Ebenfalls angekündigt wurde der "Super Mario Galaxy"-Soundtrack auf Doppel-Disc, natürlich exklusiv für japanische Club-Mitglieder.





IMPORT-TICKER >> +++ 2D-Haudrauf: SNK Playmore arbeitet an der "World Heroes Anthology". Noch wurde kein System genannt, vermutlich dürfen sich aber PS2-Besitzer auf "World Heroes", "World Heroes 2", "World Heroes 2 Jet" und "World Heroes Perfect" freuen. +++ Wii-RPG: Namco arbeitet am Rollenspiel "Fragile" – Details folgen. +++ Virtual-Console-Nachschub: "Castlevania II Simon's Quest", "KoF '94" (beide Japan) und "Langrisser" (USA) +++

Soldier of Fortune: Payback

INFOS

System PS3 / 360
Entwickler Cauldron, Slowakei
Hersteller Activision
Genre Ego-Shooter
D-Termin nicht geplant

FAZIT

Simpler Shooter, der bestenfalls durch ein blutiges Ursache-Wirkung-Spiel unterhält.



360 Ob blutiger Straßenkampf oder Splatter-Dschungel: Ihr rennt durch diverse Szenarien, lauft nacheinander Zielpunkte ab und ballert alles weg, was sich auf dem Bildschirm bewegt.

Da hat sich wohl jemand bei Activision gedacht: "Hey, wir haben hier eine beliebte Lizenz, aber das Team von Raven Software hat keinen Bock mehr. Geben wir das Projekt doch Cauldron, die haben sich seit dem madigen 'Gene Troopers' bestimmt verbessert!" Das Ergebnis kann man zwar spielen, enttäuscht aber beinahe auf ganzer Linie.

Die Story dreht sich mal wieder um die Anti-Terror-Gruppe "The Shop" und fordert blitzschnell zum Wegdrücken auf. Im Zentrum des Spiels steht ganz offensichtlich die ultrablutige Action, neben der purpurfarbenen Effekthascherei wird leider nicht viel geboten. Wer nicht gerade auf einen Ego-Shooter gewartet hat, bei dem Körperteile im Dutzend herumfliegen, der macht um "Payback" also einen möglichst großen Bogen. Das Missionsdesign etwa scheint einem drittklassigen Gratis-Leveleditor zu entstammen: Sobald Ihr einen bestimmten Punkt überschreitet, eilen schießbudenartig KI-Deppen herbei, die Ihr mit einem reichhaltigen Waffenarsenal ins Jenseits befördert. Der Anspruch sonstiger Aufgaben schwankt zwischen "Erreiche das Levelende" und "Töte alles auf dem Weg dorthin".

Irgendwie wirkt alles in "Payback" etwas billig und beliebig. Allein die irrsinnige Brutalität der Schießereien macht's für eine Weile unterhaltsam, denn nirgendwo sonst zerfetzt es Gegner dermaßen blutig in Einzelteile wie in "Soldier of Fortune". Dank der hanebüchenen Physik-Engine und der akrobatischen Ragdoll-Effekte mutieren die wohl ernst gemeinten Kämpfe und das markige 'USA gegen die bösen Terroristen'-Ambiente schnell zu slapstickartigen Lachnummern.

Das gesamte Spiel entbehrt nicht einer gewissen Problematik, sofern es um die Bildschirmdarstellung von Gewalt geht: Wenn sich nämlich ein Spiel schon auf Splatter als Alleinstellungsmerkmal konzentriert, dann doch bitte richtig! Leichen verschwinden zu schnell und die expliziten Details entsprechen nicht Next-Gen-Niveau, da wäre mehr drin gewesen. Zudem sind die Gegner meist zu weit entfernt, um Details überhaupt erst ausmachen zu können. Die albern-geschmacklosen Metzeleien können also letztendlich nicht während der kompletten Spieldauer über das uninspiriert-mutlose Leveldesign und die stinklangweilige 08/15-Story hinwegtrösten, allein der günstige Dollar-Kurs macht "Soldier of Fortune: Payback" für Fans interessant. *mh*

Testmuster von ACME, www.acme-online.nl



360 Da platzt mir doch der Kragen: Solche Splattereffekte seht Ihr selten, meist erledigt Ihr Gegner aus der Ferne.



360 Kopflos rennen Gegner zu bestimmten Punkten und ballern. Clevere Flankenmanöver der KI-Söldner? Nein!



SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

» nur für erwachsene Splatter-Fans!
» Blut kann deaktiviert werden
» inkl. der typischen Mehrspieler-Modi

Xbox 360

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS



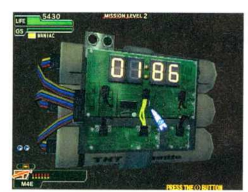
Ghost Squad

INFOS

System	Wii (Japan-Import)
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Lightgun-Shooter
D-Termin	Januar 2008

FAZIT

Technisch altbackener Gun-Shooter, der dank tadelloser Spielbarkeit viel Spaß macht.



Wii Leichte Aufgabe: Kappt die Drähte in der richtigen Reihenfolge.



Wii Seht Ihr dieses rote Fadenkreuz, kassiert Ihr gleich einen Treffer.



Wii Als die Gegner Rauchgranaten einsetzen, schalten die Ghosts in die Wärmesicht um und bitten die übertölpelten Gegner zum Tanz.



Wii Mehr als vier Gegner auf einmal bekommt Ihr selten vor den Zapper: Während der linke Geselle gleich die Shotgun abgibt, feuern seine Kumpels weiter.

"Keine Toleranz gegenüber dem Terrorismus", lautete die Devise in den Spielhallen-Flyers von "Ghost Squad". Erinnert irgendwie an die beinharte HD-Knallerei "Call of Duty 4". Und doch ist "Ghost Squad" ganz anders. Klar, auch hier ballert Ihr ganze Hundertschaften bitterböser Terrorbuben über den Haufen – wo jedoch die PS3- und Xbox-360-Schießerei auf immer mehr Realismus setzt, ist "Ghost Squad" ein Spiel in Reinkultur, ein bunter Reaktionstest, ein rasanter Wer-zielt-am-schnellsten-Wettbewerb ohne Bezug zur Realität. Daran ändert auch die Verwendung des Zappers, des neuesten Wii-Accessoires nichts.

In bester (und altmodischer) Art und Weise eilt Euer Alter Ego auf festgelegten Wegen durch die Levels, während Ihr lediglich zielt und den Abzug betätigt – ein Lightgun-Shooter in Reinkultur eben. Aufgelockert wird die Nonstop-Ballerei durch die Einbindung des 'Action Button': An bestimmten Punkten absolviert Ihr rasante Quick-Time-Events: Gewinnt Ihr, macht Euer Cop den Rüpel mit einer Schlagcombo platt; seid Ihr zu langsam, steckt Ihr einen schmerzhaften Treffer ein. An anderer Stelle müsst Ihr so Claymore-Minen entschärfen oder die Drähte einer Sprengladung durchtrennen. Neben gelegentlichen Sniper-Abschnitten sorgen auch die Endgegnerkämpfe für Kurzweil: Ihr holt die fliegende Boss-Blechbüchse mit einem Raketenwerfer vom Himmel oder malträtiert die dicke Panzerung eines Kanonenbootes mit explosiver Munition.

Fit für die Heimkonsole

Rollenspieler oder Action-Abenteurer lachen über die Spielzeit von "Ghost Squad" – nach 20 Minuten seid Ihr einmal durch. Wer die fetzige Schießerei jedoch wirklich meistern will, ist lange beschäftigt. In den drei Levels sind massig Alternativrouten verborgen, auch die freispielbaren Extras motivieren: Profis schalten 25 Waffen und 14 Kostüme frei – schon mal Bikini oder Pandakostüm bei einer Terroristenjagd gesehen? Darüber hinaus schult Ihr Eure Fähigkeiten im Training: Ohne Fadenkreuz auf Zielscheiben zu ballern ist gar nicht so leicht.

Im Gegensatz zum Spielautomaten dürfen auf Wii gleich vier Ballerfreunde auf gemeinsame Schurkenhatz gehen. Grafisch kann die Wii-Portierung leider nicht mit dem Arcade-Original mithalten: Grobschlächtige Gegnermodelle, Matschtapeten und pixelige Kanten – hier wird gerade mal mittleres Dreamcast-Niveau geboten. Spaß macht's dennoch jede Menge, zumal etliche zerstörbare Objekte einen Hauch von "Crisis Zone" versprühen. Falls Ihr schon immer wissen wolltet, wofür die Abkürzung 'Ghost' steht, hier die (völlig offensichtliche) Antwort: 'Global Humanitarian Operation and Special Tactics '... äh... klar. *ms*

Testmuster vom Play-Asia, www.play-asia.com

DER AUTOMAT

In der Spielhalle debütierte "Ghost Squad" bereits 2004. Im Inneren des schicken Automaten arbeitet ein Chihiro-Board (vergleichbar mit einer Xbox). Prunkstück des Münzfressers war jedoch die wuchtige Plastikknarre, die dank Force-Feedback im Schulterbereich für eine wohlige Massage sorgte.



Wii Vorsicht ist geboten, wenn neben den Ganoven auch Geiseln (rechts, mit 'Help'-Schriftzug) im Bild sind. Trefft Ihr die, gibt's Energieabzug als Strafe.

GHOST SQUAD

- » 3 Levels, die Ihr in 20 Minuten schafft
- » Vierspieler- und Trainings-Modus
- » 25 Waffen und 14 Kostüme freispielbar

Wii

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

SPIELSPASS



Resident Evil: The Umbrella Chronicles



Wii Zu zweit macht die Zombiehatz richtig Laune! Im Doppelpack ist der Zombie-Meute gleich viel besser beizukommen.



Wii Die umherstehenden Autos können auch für Eure Zwecke verwendet werden: Nach Beschuss explodieren sie und reißen die faule Brut mit in den Tod.

INFOS

System Wii (US-Import)
Entwickler Capcom, Japan
Hersteller Capcom
Genre Lightgun-Shooter
D-Termin nicht geplant

FAZIT

Umfangreicher Lightgun-Shooter, der aber nicht nur Serien-Fans zu wenig bietet.

Mit mehr Zeit als für das Video auf DVD konnten wir uns den 'Umbrella Chroniken' von "Resident Evil" widmen. Der eher negative Ersteindruck wich während des Durchspielens nur bedingt der Euphorie...

Ihr werdet wie auf Schienen durch die Levels bugsiert und schießt mit der Remote auf alles – auch auf das Inventar, dazu aber später mehr. Im Gegensatz zu klassischen Lightgun-Vertretern wie "Ghost Squad" (Test auf der linken Seite) müssen nicht alle Gegner vom Bildschirm gefegt werden, bevor Ihr weiter im Level vorrücken könnt. Da an vielen Stellen das "Resident Evil"-typische Durch-die-Areale-Schleichen simuliert wird, ist das Spieltempo eher gemächlich. Schade, dass die teils flotte Musik der bedrohlichen Atmosphäre nicht gerade zuträglich ist: Wenn Ihr Euch ängstlich durch ein Zugabteil schleicht, die Musik aber einen leicht poppigen Beat hat, kommt einem das Ganze seltsam träge vor.

Trotzdem macht die Ballerei viel richtig: Der Umfang ist für einen Lightgun-Shooter hoch, denn abseits der Hauptstory schaltet Ihr zusätzliche Szenarien frei, in denen Ihr z.B. mit Ada Wong durch Raccoon City streift. Die ohnehin bekannte Story wird so um viele Details erweitert. Nicht zuletzt durch haufenweise Dokumente, die Ihr in den Levels einsammelt: Das Inventar gibt nach Beschuss neben den Schriftstücken auch Heilkräuter, Waffen und Munition frei.

Auch das erneute Spielen besuchter Areale lohnt sich, denn an einigen Stellen habt Ihr die Wahl zwischen verschiedenen Wegen innerhalb des Levels. Nach Abschluss einer Mission werdet Ihr bewertet und mit Sternen belohnt. Diese verpulvert Ihr dann im Waffenlager: Hier motzt Ihr Euer Arsenal auf, denn die Gegner in späteren Abschnitten verlangen nach großen Kalibern.

Spaßig ist "Umbrella Chronicles" vor allem zu zweit, denn der Story-Modus kann komplett mit einem Mitspieler absolviert werden. Zwischen jeder Mission hat Euer Kompagnon die Möglichkeit, zu Euch zu stoßen und Euch unter die Arme zu greifen.

Während des Ballerns werdet Ihr immer wieder von Quick-Time-Events überrascht: Weicht per Remote-Schüttlern und Knöpfe-Hämmern Gefahren aus oder löst bei Feindkontakt Konterattacken aus. Wie schon in "Resident Evil 4" hilft Euch Auswendiglernen nicht weiter – die zu vollführenden Aktionen sind immer verschieden.

In Sachen Grafik geben sich hübsche und hässliche Texturen die Klinke in die Hand: So sieht z.B. das Herrenhaus des ersten Teils sehr gut aus, der zugehörige Garten ist aber ein Graus. Das Spiel wirkt stellenweise extrem dunkel, so dass Ihr außer Schwarz nichts anderes im Hintergrund ausmachen könnt.

"Resident Evil: The Umbrella Chronicles" ist vor allem für wissensdurstige Serienfans interessant, zeigt aber leider auch, aus welchem Grund Lightgun-Shooter normalerweise eher kurz ausfallen: Sie werden schon nach relativ kurzer Zeit langweilig. *jk*



Wii Merke: Zombies versammeln sich gerne um explosive Fässer...



Wii ...wartet also auf den richtigen Augenblick und jagt das Ding hoch.



Wii In der Tat, das ist nicht gut. Kommt Euch einer der Untoten so nahe, solltet Ihr Euch auf einen Quick-Time-Event oder Energieverlust gefasst machen.





Wii Jill und die Männer: Links säubert sie mit Chris Redfield den Garten des Herrenhauses, rechts räumt sie zusammen mit Carlos Olivera die U-Bahn Stationen von Raccoon City auf.

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

» Szenarien aus "Resident Evil 0, 1 & 3"
» alternative Routen innerhalb der Levels
» viele freispielbare Infos zur Serie

Wii — **SPIELSPASS**

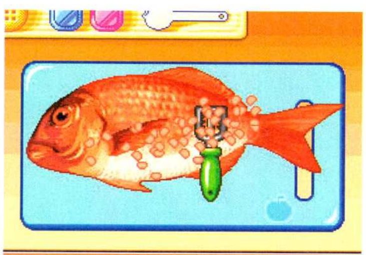
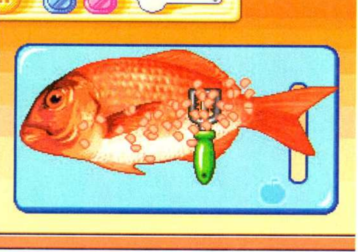
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

71 von 100

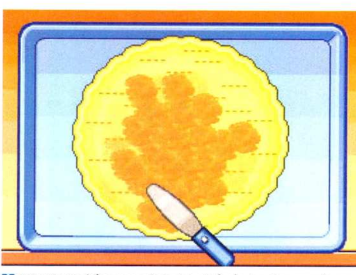
Cooking Mama 2: Dinner With Friends

INFOS
System Wii / DS (US-Import)
Entwickler Office Create, Japan
Hersteller Majesco
Genre Geschicklichkeit
D-Termin nicht geplant

FAZIT
Knuffiger Kochspaß, der mit wenigen, aber gelungenen Ergänzungen überzeugt.

DS Um die Schuppen vom Fisch zu schaben, müsst Ihr penibel vorgehen und kein Fleckchen übersehen.



DS Das Bestreichen von Teig ist einfach: Im Gegensatz zu Aufgaben mit Flüssigkeiten könnt Ihr nicht kleckern.

Selbst der größte Kochmuffel wird hellhörig, wenn "Cooking Mama" ruft: Die resolut-freundlich dreinblickende Namensgeberin der gleichnamigen DS-Küchensimulation darf ein zweites Mal den Löffel schwingen, nachdem sich ihr erster Auftritt überraschend gut verkauft hat. Konsequenterweise bleibt beim "Dinner With Friends" fast alles beim Alten: Ihr wählt eins der zahlreichen Gerichte aus und bereitet es per Stylus in mehreren Arbeitsschritten zu. Die reichen vom Apfel schälen über Gemüse schnippeln, Teig kneten, Säfte mixen bis hin zum Zitrone auspressen – manche wiederholen sich von Speise zu Speise zwar öfters, insgesamt ist aber mehr Abwechslung drin als beim Erstling.

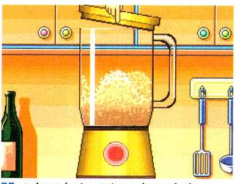


DS Den zweiten Screen braucht Ihr selten, hier ist er aber unverzichtbar.



DS Verliert Ihr den Schwung, fällt Euch der Teigboden runter.

Ein reizvoller Kniff kommt durch die besagten Freunde ins Spiel: Zwar kocht Ihr für die auch keine anderen Mahlzeiten, allerdings müsst Ihr alle Schritte ohne Pause erfolgreich hintereinander erledigen. Das macht die Angelegenheit flotter und spannender, weil Mama hier keine Fehler mehr auffängt. Weitere Features wie lokal zu viert spielbare Herausforderungen und die Möglichkeit, mit gewonnenen Preisen die Küche zu personalisieren, runden das positive Gesamtbild ab. Insgesamt ist "Cooking Mama 2" eine Fortsetzung, die zwar Innovationen vermissen lässt, aber gekonnt auf dem Charme des Erstlings aufbaut: mehr Aufgaben, mehr Abwechslung und eine etwas hübschere Optik – das passt.



DS Achtet beim Mixer darauf, dass der Deckel sich nicht ganz öffnet.

Nur nach Deutschland wird's wohl wieder nicht kommen, denn die Rechte für den PAL-Markt hält erneut 505 Games, die hierzulande nichts veröffentlichen. *us*

COOKING MAMA 2: DINNER...
» 80 frische Gerichte
» haufenweise neue Arbeitsgänge
» kniffligerer Alternativ-Kochmodus

DS — **SPIELSPASS 75 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	5 von 10

Disgaea: Afternoon of Darkness

INFOS
System PSP (US-Import)
Entwickler Nippon Ichi, Japan
Hersteller Atlus
Genre Strategie
D-Termin 1. Quartal 2008

FAZIT
Nach wie vor klasse, aber Kennern bietet die Neuauflage zu wenig Neues.



PSP In der Höllenfestung lässt sich die Party ausrüsten und trainieren.



PSP Im Laufe der Handlung stecht Ihr alle Größen der Unterwelt aus.

Auch in der PSP-Neuauflage von "Hour of Darkness" (PS2) steht die Hölle kurz vor einem Bürgerkrieg: Der einstige Fürst der Unterwelt ist dahingeschieden und sein Sohn Lahari hat das Thronerbe doch glatt um zwei Jahre verpennt – inzwischen trachten allerlei andere Dämonen nach der Macht! Für die Neuauflage setzt Nippon Ichi sogar noch einen drauf: Ihr dürft jetzt eine zweite Handlung wählen, in der Laharis Freundin Etna die Hölle zurückerobert. Außerdem begegnen die Helden neuen Figuren, tauschen per Ad-hoc-Verbindung Schätze und duellieren sich im Zweispieler-Modus. Abgesehen von diesen Erweiterungen erwartet Fans allerdings wenig Neues: Wie gewohnt wechselt Ihr zwischen der Unterweltzentrale und den vielen Kampfschauplätzen, um dem Handlungsfaden zu folgen und zahlreiche Spezialkämpfe zu bestehen. Denn Lahari und seine Freunde legen sich auch mal mit dem hohen Dämonenrat an oder versuchen, in Rätselkämpfen ihre Ausrüstung zu verbessern – jedes Item lässt sich nach zehn Kämpfen upgraden. Bei den Schlachten in isometrischen Arenen wird wie bei "Final Fantasy Tactics" abwechselnd gezogen und gemeuchelt: Dabei konzentriert sich die Taktik aber weniger auf den Einsatz trickreicher Talente, wichtiger ist die Nutzung von Teammanövern und Geokräften. Letztere wirken auf bestimmten Feldern und können so Helden und Monster stärken, aber auch schwächen – die richtige Stellung macht's! Andererseits lassen sich mit den dazu passenden Geosteinen auch mächtige Magiecombos entfesseln: So könnt Ihr die meisten Kämpfe durch Teamgeist, aber auch den Einsatz von Rätselelementen gewinnen. Dadurch bietet "Disgaea" dem Strategen massig Abwechslung, die allerdings technisch nach wie vor schwach verpackt ist. *oe*

DISGAEA: AFTERNOON OF...
» komplexe Taktikkämpfe
» unterhält über hundert Stunden
» humorvoll präsentierte Handlung

PSP — **SPIELSPASS 86 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	7 von 10


PLAY MORE & PAY LOW
>>CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES!<<
The Orange Box
FEATURING
Half-Life 2: Episode Two
Team Fortress 2
AND INTRODUCING Portal
UNCHARTED
DRAKE'S FORTUNE
COMING SOON 2008
HAZE
Unreal Tournament
BLACKSITE
AREA 51
SOLDIER OF FORTUNE
PAYBACK
ACME
THE RPG EXPERTS B.V.
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands
HAZE™
WWW.ACME-ONLINE.NL
SHIPPING UP TO 1.45 EURO IMPORT VIDEOGAMES FROM USA AND JAPAN!
© 2007 Ubisoft Entertainment and Free Radical Design Limited. All Rights Reserved. Haze is a trademark of Ubisoft Entertainment and Free Radical Design. Free Radical Design and its associated logo are trademarks of Free Radical Design Limited. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S.



Final Fantasy: Crystal Chronicles – Ring of Fates DS
Erhältlich bei Play-Asia.com, ca. 250 Euro



DJ Max Portable 2 – T-Shirt Kollektion
Erhältlich bei Play-Asia.com, ca. 20 Euro



PSP Monster Hunter Portable 2nd Summer Bonus Pack
Erhältlich bei ncsxshop.com, ca. 200 Euro



Growlanser: Heritage of War, PS2
Erhältlich bei videogamesplus.ca, ca. 50 Euro.

Diese Gaben müsst Ihr haben

Keine Ahnung, was Euch die Liebsten schenken sollen? Wir hätten da ein paar Vorschläge...

1 » Edles Hardware-Bundle: Neben dem neuesten "Final Fantasy" findet Ihr einen weißen DS mit dem "Final Fantasy"-Logo in der schicken Box. Schlagt schnell zu, diese Boxen sind heiß begehrt und schnell ausverkauft!

2 » Tokio-Streetstyle: Die T-Shirt Kollektion zu "DJ Max Portable 2" ist in drei verschiedenen Designs und den Größen L und XL erhältlich.

3 » Luxus pur: Mit der PSP im glamourösen Champagner-Gold setzt Ihr auf jeden Fall stilvolle Akzente im 1.-Klasse-Abteil des ICEs. Da Region-Codes fehlen, könnt Ihr bedenkenlos Spiele aus aller Welt kaufen.

4 » In USA existiert das Anime-Epos auch in einer prächtigen Limited Edition: Neben der Spieledisc bekommt Ihr ein 100 Seiten starkes Artbook, eine Multimedia-DVD, Anstecker und einen Schlüsselanhänger.

5 » Die Figuren-Kollektion von Kotobukiya ist eine Zierde für jede Vitrine: Limitiert und handbemalt präsentieren sich die Damen bei ihren freizügigen Tätigkeiten abseits der anstrengenden Volleyball-Matches (Höhe: ca. 15 bis 25cm).

6 » In Japan erschienen, für den Westen bisher noch nicht angekündigt: die weiße Version der PlayStation 3. Dank fehlender Region-Codes auf Software-Seite laufen auch deutsche Spiele – zumindest in HD. Und wenn Ihr schon eine weiße PS3 zu Hause stehen habt, fehlt Euch nur noch der passende Rumble-Controller in Form des DualShock 3. In Japan schon erhältlich, dauert's hier noch bis Anfang nächsten Jahres.

7 » Auf 77.777 Stück limitiert: die Heiltrank-Flasche samt 208-seitigem "Final Fantasy VII 10th Anniversary Ultimania"-Buch in schicker Metallbox. Weniger als ein Zehntel kostet dagegen der magische Trunk in nicht limitierter Dosenform mit 16 Charakterporträts zum Sammeln.

8 » Sollte Euch Gold für die PSP zu pompös erscheinen, stehen Euch in Japan auch andere Farben zur Verfügung – z.B. das schicke Metallic Blue, mit dem Ihr in Europa nicht minder exklusiv daherkommt.

9 » Über 300 Seiten Lesefreude: Die gebundenen US-Versionen der "Super Mario Galaxy"- und "Zelda: Phantom Hourglass"-Game-Guides kommen mit edlem Umschlag, Postern und massig Infos daher.



Dead or Alive X 2 Kotobukiya Figuren-Kollektion
Erhältlich ab Januar bei Play-Asia.com, ca. 50 Euro



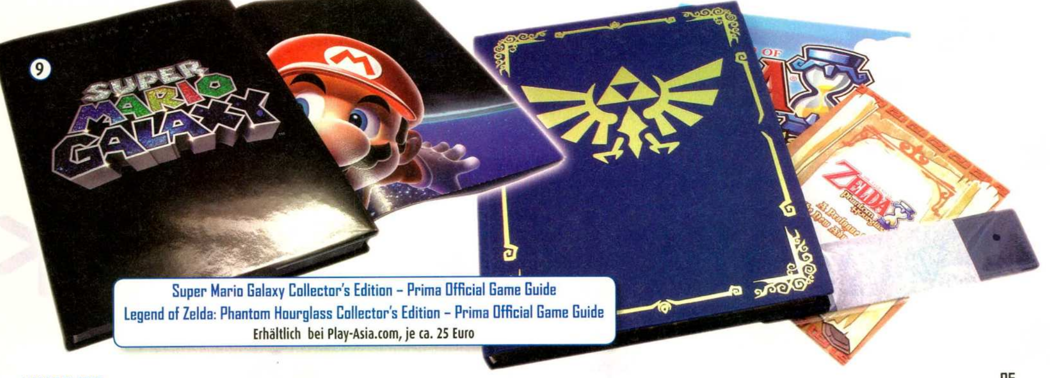
PlayStation 3 Ceramic White (40GB) & DualShock 3 Controller
Erhältlich bei Games-Asia.com, ca. 330 Euro
bzw. Nippondreams.de, ca. 50 Euro



Final Fantasy VII 10th Anniversary Potion (Limited Edition)
Final Fantasy VII 10th Anniversary Potion
Erhältlich bei ncsxshop.com, ca. 70 Euro (Limited Edition)
bzw. bei Play-Asia.com, ca. 5 Euro



PlayStation Portable – Metallic Blue
Erhältlich bei Games-Asia.com, ca. 150 Euro



Super Mario Galaxy Collector's Edition – Prima Official Game Guide
Legend of Zelda: Phantom Hourglass Collector's Edition – Prima Official Game Guide
Erhältlich bei Play-Asia.com, je ca. 25 Euro

INTERAKTIV



Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 (neu)	Street Fighter IV	nicht bekannt	Capcom	Beat'em-Up
2 (neu)	Metal Gear Solid 4	PS3	Konami	Action
3 (neu)	Grand Theft Auto IV	PS3 / 360	Take 2	Action
4 ▲	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
5 (neu)	Silent Hill V	PS3 / 360	Konami	Action-Adventure
6 (neu)	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo	Rennspiel
7 (neu)	Super Smash Bros. Brawl	Wii	Nintendo	Beat'em-Up
8 ●	Rock Band	PS2 / PS3 / 360	Electronic Arts	Musikspiel
9 (neu)	Nights: Journey of Dreams	Wii	Sega	Geschicklichkeit
10 (neu)	Mercenaries 2: World in Flames	PS2 / PS3 / 360	Electronic Arts	Action

* Bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

Verriss des Monats: FIFA 08

"FIFA 08": Für viele ein gutes Fußballspiel – nicht für unseren Leser Roman Mandelc. Warum? Lest selbst...





"Am Montag nehme ich mir vor, zur nächsten Partie zehn Spieler auszuwechseln. Am Dienstag sind es sieben oder acht, am Donnerstag noch vier Spieler. Wenn es dann Samstag wird, stelle ich fest, dass ich doch wieder dieselben elf Scheißkerle einsetzen muss wie in der Vorwoche."

Ähnliche Gedanken wie der ehemalige Star-Trainer John Toshack müssen auch die Entwickler von EA haben, betrachtet man die jährlichen Neuauflagen der Spieleschmiede. Die groß angekündigten Neuerungen und Verbesserungen entpuppen sich als halbherzig umgesetzt und hinken der japanischen Konkurrenz – "Pro Evolution Soccer" – wieder einmal meilenweit hinterher.

Dem neu eingeführten 'Be a Pro'-Modus, der es dem Spieler erlaubt, nur einen einzigen Kicker über die gesamte Spielzeit zu steuern, fehlt es an nötigem Feinschliff. Es wäre wohl nicht zu viel verlangt gewesen, diesen Modus auch während einer vollen Saison auswählen zu können – schon wieder eine verpasste Chance, gegen die Konkurrenz zu punkten. Für den Nachfolger sehe ich, um es mit den Worten von Ex-Profi Olaf Thon zu sagen, "einen positiven Trend: Tiefer kann es nicht mehr gehen."

Ihr seid von einem aktuellen Spiel enttäuscht und wollt Eurem Ärger Luft machen? Wir bieten Euch die passende Plattform: Sendet Euren ca. 1.200 Zeichen langen Text (inkl. Leerzeichen) an leserpost@maniac.de oder tragt ihn im MAN!AC-Forum (www.maniac-forum.de/forum) in den passenden Beitrag ein. Der unterhaltsamste Verriss wird dann mit Foto (bitte zusenden!) und Namen hier abgedruckt.

Manischer Monat 98
- In China machen sie Spiele 98
- Flughafen-Rallye 98
- Happy Halloween 98
- Wir sind MAN!AC 98
- Der 20. Fakt 98

Leserbriefe 99
- Updates & Errata 100
- Meinung des Monats 100
- Best of MAN!AC-Forum 100

Gewinnspiele 101
- Merchandise-Mania 101
- Hülsbeck-Hörgenuss 101

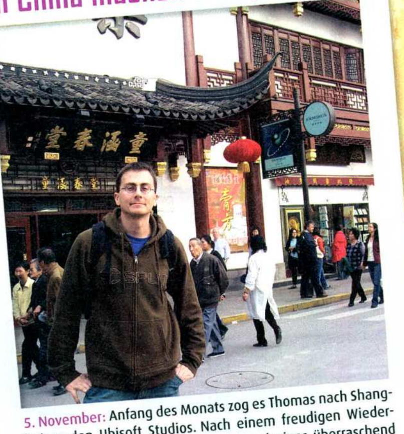
Know-how 102
- PS3-Menü neu gestalten 102

MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 ▪ 86415 Mering
info@maniac.de ▪ www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de

Manischer Monat

30 Tage MAN!AC: Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn

In China machen sie Spiele



5. November: Anfang des Monats zog es Thomas nach Shanghai zu den Ubisoft Studios. Nach einem freudigen Wiedersehen mit Ex-MAN!AC David Mohr und einer überraschend günstigen Fahrt mit dem Transrapid ging es direkt in die gigantische Metropole. Auf der Straße lernte er von freundlichen Chinesen die ersten Worte "Do you want a watch, bag, DVD or shoes?" und erfreute sich bei Straßenständen an exotischen Leckereien für unter einem Euro. Schließlich guckte er den Machern von "EndWar" über die Schulter und scheuchte virtuelle Truppen in den sicheren Bildschirmtod.

Flughafen-Rallye

17. Oktober



Auf dem Weg zum Capcom Gamers Day nach London absolvierte Matthias seinen ganz persönlichen Marathon: Wenige Meter (und 15 Minuten) vor dem Einstieg ins Flugzeug erfuhr er, dass sein Personalausweis abgelaufen war – die einzige Möglichkeit doch noch nach London zu kommen, sei ein 'Reiseausweis als Passersatz', kurz 'RAP'. Was folgte, war eine beispiellose Energieleistung: Wieder raus aus dem Abflug-Terminal, zurück durch den halben Flughafen rennen (natürlich mit Koffer in der Hand), bei der Polizeidienststelle den 'RAP' erbitten, noch schnell britische Pfund in Euro zurückwechseln für die fällige Gebühr, dann die Schlange am Sicherheits-Check austricksen, um nach zwölf Minuten fix und alle wieder am Gate anzukommen. Leider verzögerte sich der Abflug der Maschine wegen technischer Probleme dann um geschlagene zwei Stunden – dabei hatte er sich so angestrengt...

Der 20. Fakt

15. Oktober

Achievement Unlocked

Dieser "Need for Speed"-Fakt ist Euch im letzten Monat entgangen... es waren nämlich nur 19.

Wer auf Xbox-360-Erfolge steht, wurde bei "Need for Speed: Most Wanted" reichlich bedient. Die 'Besiege Razor'-Aufgabe ist zwar nicht die Herausforderung mit den meisten Zählern der Konsolen-Geschichte, steht aber ganz weit oben. Satte 350 Punkte gibt es, wenn Ihr die Nummer 1 der Blacklist nach zähem Ringen endlich besiegt habt – nur bei "Madden NFL 06" und "Two Worlds" gibt's mit 400 bzw. 370 Gamerscore-Punkten mehr auf einen Schlag.

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:



SNKs gescheitertes 3D-Experiment Hyper Neo Geo 64 wurde in vier verschiedenen Arcadeboard-Varianten ausgeliefert – eine für jedes Genre. Praktischerweise waren demzufolge nicht alle Titel mit einem Board spielbar.

Diesen Monat im MAN!AC-Mittagskino: *South Park*

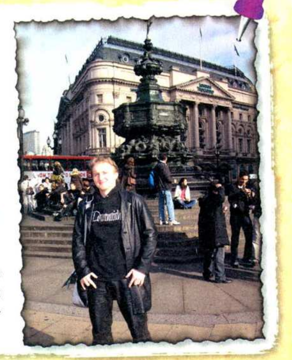
Wir sind MAN!AC



29. Oktober: Sega lud zu den "Mario & Sonic"-Medialympics – ausgetragen im Olympiastadion zu München. Rekorde und Medaillen vor Augen, wurde der olympische Gedanke 'Dabei sein ist alles' schnell über Bord geworfen. Matthias und Michael waren sogar zu schnell für die Kamera (siehe Fotobeweis), verausgabten sich beim Wii-Sport restlos und konnten nur mit Pizzastücken wiederbelebt werden.

Happy Halloween

31. Oktober



Rechtzeitig zum Gruselfest kam Michael am Londoner Heathrow-Airport an. Nach einem blutrünstigen Präsentationstag auf einem edlen Landsitz (Näheres im Preview-Special ab Seite 18) begab sich Michael vom Zentrum aus auf eine Odyssee in die Londoner Innenstadt. Etliche Läden musste er mit durchgelaufenen Volontärssohlen abklappern, bis endlich ein AV-Kabel für die PSP Slim & Lite gefunden war, denn meist hieß es auch in der Britenmetropole lediglich "Ist ausverkauft" oder "Führen wir nicht".

LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 ■ 86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Das perfekte Spiel?

Nachdem ich mich eingehend mit meiner US-Version von "Super Mario Galaxy" auseinandergesetzt habe, steht für mich fest: So ein Spiel gibt es vielleicht alle zehn Jahre mal – wenn überhaupt. Ich bin mir sicher, dass es einer meiner Top-3-Titel in über 20 Jahren Zocken ist, wenn nicht sogar die Nummer eins. Ohne auf die Euch ja bekannten Qualitäten des Spiels näher eingehen zu wollen, frage ich mich mittlerweile, wie Eure Wertung denn aussehen wird, schließlich ist "Super Mario Galaxy" doch verdammt nah dran an der Perfektion. Genau genommen ist es das erste Spiel, bei dem mir im Moment nicht das kleines Detail einfällt, das Anlass zur Kritik geben könnte – und das ist kein verblendeter Fanatismus, schätze ich doch alle Systeme gleichermaßen. (...)

Fabian Schwarz, via E-Mail

Was wir vom Wii-Auftritt des Klempners halten, liest Du ausführlich ab Seite 34.

Wieder Lust bekommen

Eigentlich bin ich ja nach 29 Jahren Videospielen vor eineinhalb Jahren komplett ausgestiegen, weil ich nicht mehr so viel Spaß daran hatte. Doch dann zockte ich bei einem Spielewettbewerb ein bisschen Wii-Bowling, außerdem hatte ich auch noch Eure MAN!AC-DVD mit der "Metal Slug Anthology" im Kopf, so dass ich mir eine Wii-Konsole holte. Ich finde die neuen Steuerungsmöglichkeiten sehr interessant. Als Couchpotato kann ich Wii-Games wie "Tennis" und "Baseball" sehr gut mit einer Hand zocken und brauche zum Beispiel beim Lassowerfen bei "Mario Party 8" das Büchsenbier in der linken Hand nicht abstellen. Praktisch! Das beste an der Wii-Konsole.

Am 7. November konnte ich nicht pennen, so dass ich mir an einer Tanke das erste Mal seit Jahren die MAN!AC holte... und ich hatte eine schöne Nacht. Da ich mittlerweile 'Videospiel-legahstenigker' bin, gucke ich mir nach den Tests die Spiele-Übersicht an, um festzustellen, ob ein Game leicht oder schwer ist – sehr gute Seite. Besonders witzig war, dass Ihr die Sprache bei "Rayman Raving Rabbids 2" mit 'Waaah!' bezeichnet habt. Ihr seid echt witzig und das finde ich gut so.

Stefan Thomsen, via E-Mail

Hoffentlich benutzt du die freie Hand beim Wii-Spielen nur zum Halten der Bierdose. Außerdem bekommen wir nicht jeden Tag zu hören, dass Leser mit uns eine schöne Nacht hatten...

Die Tabelle mit allen Fakten ist zwar jeden Monat eine ganze Menge Arbeit und kostet uns etliche Nerven, wenn aber nur ein Leser irgendwo dort draußen sich darüber freut, sind wir glücklich!

Vermisstenmeldung

Auch ich vermisse die Referenz-Seiten. Wenn ich ein neues Game kaufen möchte, bin ich sehr froh, wenn ich nicht stundenlang durch alten Ausgaben der MAN!AC blättern muss. Idealerweise gäbe es auf Eurer

SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Blöd am Sonntag

Blutrünstiger Redakteur in Haft

(Mering) Er stand bei den Beamten der Kripo schon lange unter Verdacht aggressive Botschaften unter Minderjährigen zu verbreiten und sie zu Gewalttaten anzustiften. Am Sonntag konnte Michael H. endlich verhaftet werden. Aufgefallen war der Volontär durch seine gewaltverherrlichenden Aussagen in der Spielezeitschrift Maniac. Zum Videospiel Timeshift tarnte er seine Botschaften gar als Spieltest, er schreibt *"ja ge zwei weiteren Schergen eine Ladung Schrot in den gepanzerten Leib, einen dritten schmücke ich mit einer Haftgranate und lasse dann die Zeit weiterlaufen. Es rummst... das ist Macht!"*. Bereits auf der nächsten Seite des Magazins verspottet Michael H. die Programmierer des Videospiels Conan. Sie hielten sich an gesetzliche Vorgaben und verzichteten auf derart blutrünstiges Geschehen auf dem Bildschirm. Sehr zum Ärger von Michael H. Er vermisst hier *"Blut und abgetrennte Körperteile"*. Michael H. scheint von solchen brutalen Spielen fasziniert zu sein, so teste er in derselben Ausgabe noch Pitfighter für Atari Lynx, welches von ihm selbst als *"infernalische Gewaltorgie"* bezeichnet wird.

Ausschlaggebend für den Fahndungserfolg der Polizei war ein anonymer Tipp eines Mitarbeiters der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien (BPJM). Polizeihauptkommissar Sam Fisher spricht vom größten Erfolg in der Geschichte der dt. Videospielkriminalität. Für den heutigen Nachmittag plant die Polizei eine Pressekonferenz. Politiker aller Parteien werden als Gäste und Gratulanten erwarten.

Der langjährige Konsum von sog. Killerspielen scheint bei Michael H. bereits erhebliche Schäden hinterlassen zu haben. So war er bei seiner Verhaftung geistig völlig abwesend und sang die sich ständig wiederholenden Worte: *"Mexiko Finger im Po"*. Michael H. wurde noch am selben Tag dem Haftrichter vorgeführt. Als er auch dann nicht aufhörte zu singen, musste er geknebelt werden. Da Michael H. keine Argumente zu seiner Verteidung hervorbringen konnte, verkündete Richter Simon Belmont im Rahmen des 5-minütigen Schnellverfahrens das Urteil über lebenslange Sicherheitsverwahrung.

Der hinzugezogene Diplompsychologe Dr. Mario verordnete Michael H. Einzelhaft unter Erprobung einer neuartigen Therapie. So soll der Häftling lernen, seine Aggressionen durch täglich 20-stündiges PaRappa the Rapper spielen abzubauen. Nach fünfzigjähriger Therapie solle nach Angaben des Mediziners der psychische Zustand seines Patienten erneut untersucht und auf Verhaltensänderung überprüft werden.

Das Magazin Maniac distanziert sich in seiner neuesten Ausgabe ganz klar von den Ansichten des Michael H. Oliver Schultes Chefredakteur berichtet: *"...er war ein Zocker wie du und ich. Nie wäre ich auf die Idee gekommen, dass seine Vorliebe für Prinzessin Peach nur vorgetäuscht war"*. Redakteur Thomas Stuchlik berichtet: *...unsere harmonischen Nintendogs Sessions, alles gelogen - ich bin so enttäuscht"*.

Dieser aktuelle Fall zeigt einmal mehr, wie gefährlich der Umgang mit dem Medium Videospiele ist. Ein neuer Vorstoß der CPU-Politikerin Lara Croft könnte Abhilfe schaffen. Sie fordert das Videospielen in allen privaten und öffentlichen Einrichtungen zu verbieten. Einzig auf Bahnhöfen dürfe noch gezockt werden. Hierfür werden separate Zockerzonen eingerichtet, in denen sich Videospieler mit ihren Handhelds einfinden müssen. Der Gesetzesvorschlage wird heute dem Bundeskabinett vorgelegt.

(Text Sven Klüver, Mainz)

Webseite eine komplette Bestenliste mit allen Tests für jede Plattform. Die Testwertung in Prozent und die Heftnummer mit dem vollständigen Test sollte dabei sein. Generell wäre ein ausführlicher Index wünschenswert, so dass ich alte Artikel (nicht nur Tests) leicht finden kann.

Ganz toll finde ich die Heimkino-Ecke – die solltet Ihr unbedingt beibehalten. Der Kauf eines HD-Fernsehers, der mit PS3 oder Xbox 360 harmoniert, ist ein Thema, das lange aktuell bleiben wird.

Eine Frage noch: Was habt Ihr mit Janina Wintermayr angestellt? Zu viele doofe Macho-Witze? War echt cool, dass Ihr eine attraktive Dame im Team hattet. Im Ernst: Wenn Euch Mitarbeiter verlassen (nicht nur Frauen), dann solltet Ihr eine kleine Notiz bringen: "Wir wünschen XY bei seiner neuen Arbeit als Honigkuchenpferd viel Glück!" oder so.

Beat Kappert, via E-Mail

Durch die Streichung der Bestenliste wollten wir noch mehr redaktionell erstellten Inhalt in die MAN!AC packen, anstatt zwei Seiten mit einer immer sehr ähnlichen Liste zu blockieren. Das Ganze in die Online-Sektion auszulagern, ist eine gute Idee, die vielleicht in nicht allzu ferner Zukunft realisiert wird. Den von Dir geforderten Index mit allen Previews, Tests etc. gibt's immer einmal im Jahr – in der nächsten Ausgabe ist es wieder soweit.

Janina hat uns in Richtung einer PR-Firma verlassen – sie hat also praktisch die Seiten gewechselt. Verabschiedet haben wir sie allerdings schon – im Editorial der Ausgabe 09/07. Du kannst Dir sicher sein, dass wir sie nicht mit ständigen Macho-Sprüchen traktiert haben – schließlich war das weibliche MAN!AC-Mitglied auch nicht auf den Mund gefallen.

Die richtigen Themen?

Erst einmal ein richtig fettes Lob für Eure Ausgabe 11/07 – die war wirklich der Hammer. Schon als ich das Cover gesehen habe, wusste ich: Das wird eine verdammt gute Ausgabe... und das war sie dann auch. Allein schon das Titelthema "Halo 3" war perfekt für mich: Das 10-Seiten-Special inklusive Interview war der Wahnsinn. Als ich dann die Ausgabe durchlas, fand ich noch ein paar geniale Previews, die ich schon vermisst hatte. Da waren z.B. "Silent Hill V" und "Silent Hill Orgins" für die PSP. Dann gab's noch den "Metroid Prime 3: Corruption"-Test, den ich in Eurem Heft auch bereits sehnlich erwartet hatte – ein weiterer Höhepunkt dieser Ausgabe. Aber nun genug des Lobes, etwas habe ich an Eurem Magazin auch zu kritisieren: das Preis-/Leistungsverhältnis. Ein Heft mit 100 Seiten und einer DVD, auf der nicht mal spielbare Demos oder gar Vollversionen sind – für 4,99 Euro. Dafür finde ich den Preis etwas übertrieben. Ihr hättet ruhig zehn Seiten mehr machen und eventuell Spiele oder wenigstens Demo-Versionen auf die Scheibe packen können.

S. Eberhard, via E-Mail

Danke für den "Tekken 6"-Bericht. Ihr seid das einzige Magazin, dem der Infomangel zu diesem Spiel aufgefallen ist. Bitte mehr davon!

Robert Reimann, via E-Mail

Wir sagen 'Danke' für das ausführliche Lob. Jeden Monat diskutieren wir, welche Themen die Leser interessieren, welche Spiele bislang noch wenig Beachtung erfahren haben oder wozu es nun wirklich nichts Neues zu sagen gibt: Im Fall von "Silent Hill V" konnten wir auf Basis von coolen Bildern und vielen Infos berichten. "Tekken 6" war auf der japanischen Automatenmesse AMS endlich spielbar, außerdem rechtfertigten die neuen, grafisch verbesserten Screenshots endlich mal einen ausführlichen Bericht – denn ohne Bildmaterial wären auch die tollsten Spieleindrücke wertlos.

Den Preis können wir nicht senken – sonst würden uns die Kosten für Heft und DVD auffressen. Demos auf dem Silberling sind zum einen aufgrund unserer Unabhängigkeit problematisch – schließlich sind wir kein offizielles Magazin. Außerdem verlieren solche Demos im Zeitalter von DSL, Xbox Live und PlayStation Network enorm an Bedeutung.

Für diese Ausgabe haben wir uns aber eine hübsche Zugabe überlegt: In der Heftmitte findet Ihr das Kalenderposter zum prachtvollen PS3-Abenteuer "Uncharted: Drakes Schicksal".

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Ich habe bei "Soul Calibur" IMMER Taki als Kämpferin genommen und das Digikreuz nach unten angetippt, so dass der Körper kurz nach unten zuckte und die Brüste wackelten.«
Wurzelgnom zu seiner Beat'em-Up-Testmethode

»Warum den Aufwand, die Alte zu suchen? Soll Bowser die doch behalten!«
Gramatik über den Vergleich zwischen Peach und Rosalina in "Super Mario Galaxy"

»Bei Nintendo gibt es so was seit Jahren – nennt sich Sterne.«
Lord Chaos über die Xbox-Live-Treueaktion für fünf Jahre Mitgliedschaft

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag GmbH
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 30. Dezember 2007.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden oder Eure Stimme auf unserer Webseite www.maniac.de abgeben.

MAN!AC-MEINUNG 01/08

Hart, härter, "Call of Duty 4".
Geht das Kriegsspektakel in puncto Inszenierung und Patriotismus zu weit?

A Es ist immer noch ein Spiel. Wie in vielen anderen Shootern wird eben auf virtuelle Menschen geballert.

B Bombardierungen, Hinrichtungen, krasse Sprüche – die Entwickler sind übers Ziel hinausgeschossen.

C Kriegsshooter gehen mir generell auf den Keks. Pferde zu pflegen und Hündchen zu streicheln ist mir lieber.

Ich besitze
○ PS2
○ PS3
○ Xbox
○ 360
○ GC
○ Wii
○ DS
○ PSP

Ich kaufe mir
○ PS3
○ Wii
○ 360

____

____

AUSWERTUNG: MAN!AC-MEINUNG 11/07

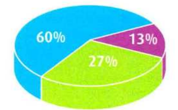
Jeden Monat fragen wir Euch nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 10/07 haben wir gefragt, welche Kickerei Ihr kauft: "PES 2008" oder "FIFA 08"?

A Natürlich kaufe ich mir "FIFA 08", schließlich lege ich auf die Bundesliga-Lizenz großen Wert.

B "PES 2008" steht auf meinem Wunschzettel, denn ich will das beste Fußballspiel.

C Ob "FIFA" oder "PES" – Fußballspiele sind mir egal.



UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: In der letzten Ausgabe haben wir glatt den 20. Fakt bei unserem Titelthema "Need for Speed ProStreet" vergessen. Den verlorenen Sohn findet Ihr in diesem Heft auf Seite 98.

MEA CULPA: Die liebe Releaseliste bereitet dem zuständigen Redakteur doch immer wieder so viel Freude, dass sich kleine Fehler einschleichen: "Time Crisis 4" kommt natürlich nicht für die PS2, sondern für die PS3.

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 4. Januar 2008.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



Merchandise-Mania

Nintendo-Fans aufgepasst! In Zusammenarbeit mit dem Online-Shop Game Legends (www.gamelegends.de) verlosen wir verschiedene Figuren zu "Mario" und "Legend of Zelda".

Verschönert Eure Bude mit folgenden Kleinoden:

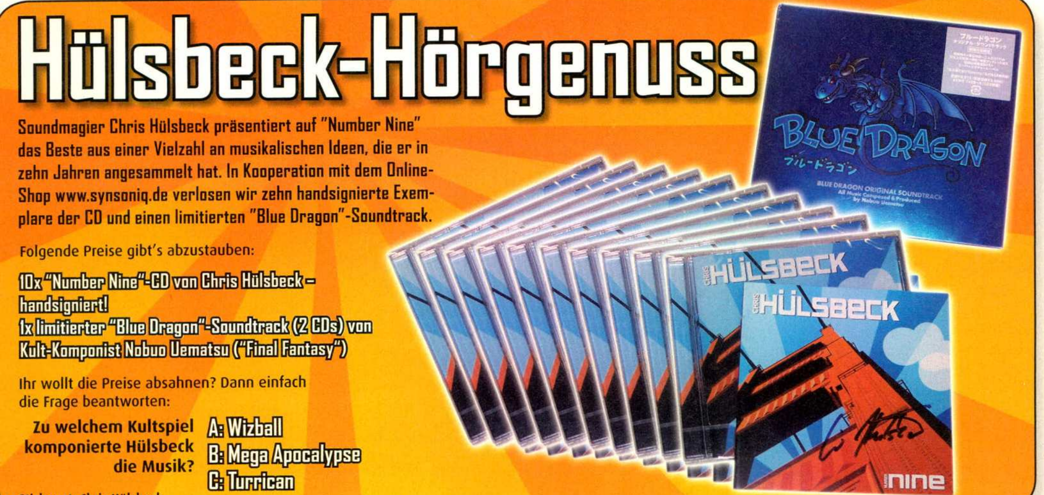
1x Riesen-Figur von Mario (32 cm), mit ansteckbarem Pilz
3x 5er-Set mit versch. Nintendo-Figuren, ca. 5 cm groß. Bestehend aus: Mario, Luigi, Koopas & Feuerblume.
3x 4er-Gashpon-Figuren-Set zu "Zelda: Twilight Princess", ca. 10 cm groß. Bestehend aus: Link, Prinzessin Zelda, Link in Wolfsform und Schattenkönig Zanto
3x Mario-Figur (13 cm)

Scharf auf die Preise? Dann schnell die Frage beantworten:

Wie heißt der geistige Vater von Mario?

A: Shigeru Miyamoto
B: Peter Molyneux
C: Hideo Kojima

Stichwort: Mario-Merchandise



Hülsbeck-Hörgenuss

Soundmagier Chris Hülsbeck präsentiert auf "Number Nine" das Beste aus einer Vielzahl an musikalischen Ideen, die er in zehn Jahren angesammelt hat. In Kooperation mit dem Online-Shop www.synsoniq.de verlosen wir zehn handsignierte Exemplare der CD und einen limitierten "Blue Dragon"-Soundtrack.

Folgende Preise gibt's abzustauben:

10x "Number Nine"-CD von Chris Hülsbeck – handsigniert!
1x limitierter "Blue Dragon"-Soundtrack (2 CDs) von Kult-Komponist Nobuo Uematsu ("Final Fantasy")

Ihr wollt die Preise absahnen? Dann einfach die Frage beantworten:

Zu welchem Kultspiel komponierte Hülsbeck die Musik?

A: Wizball
B: Mega Apocalypse
C: Turrican

Stichwort: Chris Hülsbeck



EUER DESIGN FÜR PS3

Mit einem neuen PC-Werkzeug könnt Ihr das PS3-Menü optisch umgestalten.

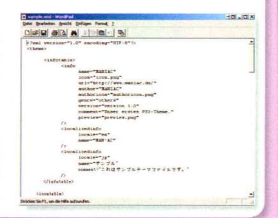
Nach den PSP-Besitzern dürfen nun auch PS3-Zocker die Benutzeroberfläche ihrer Konsole nach individuellem Geschmack gestalten: Ihr könnt sowohl vorgegebene Designs aus dem Internet laden als auch eigene Entwürfe für Icons und Hintergrund verwenden. Das klappt mit dem „PS3 Theme Creator", der allerdings etwas rustikal daher kommt – MAN!AC zeigt Euch, wie Ihr damit umgeht. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
PS3 Theme Creator	www.us.playstation.com/Content/PS3NetworkPlatform/Updates/img/ps3_themes/PS3_Custom_Theme_v101-E.zip
Gimp	www.gimp.org
Beispielthemen	http://ps3themes.de/

1 WICHTIGE VORBEREITUNGEN

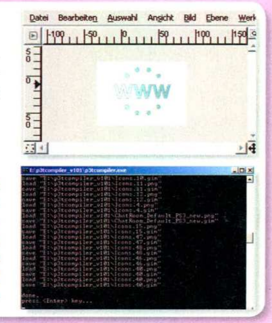
Als erstes braucht Ihr natürlich die korrekte Software, am wichtigsten ist ein kompatibles Bildbearbeitungsprogramm: Wir empfehlen Euch "Gimp", das kostenlos im Internet angeboten wird - folgt auf der Homepage den Download-Links für die Windows-Version und ladet das "GTK+2 Runtime Environment" sowie die "Gimp"-Installationsdatei auf Eure Festplatte. Beide Programme müsst Ihr installieren, damit "Gimp" problemlos läuft. Anschließend downloaded Ihr den "PS3 Theme Creator" und kopiert den Inhalt der ZIP-Datei in einen Ordner auf Eurer Festplatte. Dieser enthält sowohl das Programm "P3tcompiler" als auch eine PDF-Anleitung und ein Beispieldesign. Klickt Euch in den Sample-Ordner und öffnet die Datei 'Sample.xml' mit dem Texteditor. Hier dürft Ihr in den ersten 25 Zeilen diverse Einstellungen wie Name, Beschreibung und Autor Eures Designs bearbeiten - tragt einfach Eure Daten ein und speichert anschließend die XML-Datei.



Lasst die Formatierung der XML-Datei unangetastet und bearbeitet im Texteditor nur die Angaben zwischen den Hochkommas.

2 ERSTELLT DAS DESIGN

Jedes benötigte Grafikelement wie Icons, Hintergrundbild und Vorschau muss in einem speziellen Dateiformat vorliegen und individuelle Pixelmaße besitzen, welche die beiliegende PDF-Anleitung verrät. Für Eure ersten Experimente bearbeitet Ihr einfach die Beispielgrafiken, die Ihr ebenfalls im "Sample"-Ordner findet. Öffnet sie mit „Gimp", manipuliert sie mit den Werkzeugen der Bildbearbeitungssoftware oder fügt Grafikelemente wie Internet-Smilies oder eingescannte Optiken ein - Eurer Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt. Nachdem Ihr die insgesamt 79 Grafiken nach eigenen Wünschen gestaltet habt, müsst Ihr sie nur noch ins PS3-Design-Format wandeln. Dazu kopiert Ihr alle Dateien des "Sample"-Ordners in den Ordner des "P3tcompiler" und zieht mit dem Mauszeiger die XML-Datei auf den "P3tcompiler". Anschließend öffnet sich ein DOS-Fenster, in dem Ihr beobachten könnt, wie alle Dateien gewandelt und in ein Designarchiv eingebunden werden. Falls eine Eurer Grafiken nicht das korrekte Format besitzt, wird Euch hier eine Fehlermeldung darauf aufmerksam machen. Läuft alles glatt, erhaltet Ihr eine "P3T"-Datei, die ihr nur noch auf der Konsole installieren müsst.



Experimentiert in "Gimp" zunächst mit den Grafiken aus dem Beispieldesign (rechts oben), um Formatfehler zu vermeiden: Dann wird der "P3tcompiler" sie problemlos in die Design-Datei übernehmen (rechts).

3 TRANSFER AUF DIE KONSOLE

Euer Design bringt Ihr mit einer Speicherkarte wie dem Memstick auf die Konsole: Erstellt auf dem Speichermedium den Ordner "PS3" und darin den Unterordner "THEME". In diesem platziert Ihr eine oder mehrere P3T-Dateien. Stöpselt nun den Memstick in Eure Konsole und klickt Euch in der Cross-Media-Bar in die 'Einstellungen'. Wählt anschließend 'Design Einstellungen', dann 'Design' und oben 'installieren'. Jetzt dürft Ihr das Speichermedium wählen und von dort eines oder mehrere Designs auf die PS3-Festplatte kopieren. Anschließend lassen sich die Grafikarrangements unter 'Designs' auswählen. Weil der "P3tcompiler" keine Vorschaufunktion besitzt, lässt sich erst jetzt ersehen, ob Eure Grafikelemente in Kombination wirklich den gewünschten Eindruck machen. Deshalb werdet Ihr einige Zeit benötigen und viel experimentieren müssen, bevor Ihr sehenswerte Kreationen selbst herstellt: Lasst Euch aber von der unkomfortablen Handhabung des Sony-Werkzeugs und eventuellen Rückschlägen nicht entmutigen, denn ein eindrucksvolles Ergebnis kann für Jahre Euren Bildschirm schmücken.





Inzwischen gibt es einige Internetseiten, die ganze Sammlungen selbst erstellter Designs zum Download anbieten: Einsteiger können sich hier zu eigenen Kreationen inspirieren lassen.



MAN!AC EXTENDED



» INHALT

104 Im Gespräch: Sid Meier
106 Wie Videospiele Gefühle wecken
112 Hall of Shame: Super Nintendo

Zwischen Bits und Bytes -kein Platz für große Gefühle?

Sid Meier

Herr der Runden: Der Firaxis-Boss spricht über seine Anfänge mit Militärsimulationen, sein Lieblingsgenre und sein aktuelles Konsolenprojekt "Civilization Revolution".

X MAN!AC: "Sid Meier's Civilization" gilt als eines der umfangreichsten Strategiespiele für PC. Kann das komplexe Spielprinzip auf Konsole überhaupt funktionieren?

Sid Meier: "Civilization" ist ein rundenbasiertes Spiel. Das funktioniert sehr gut mit einem Controller an der Konsole. Man kann einen Zug nach dem anderen ausführen und mit den Schultertasten zwischen den Einheiten wechseln. Man sieht die Karte aber auf dem Fernseher statt auf einem PC-Monitor. Deshalb gehen wir mit der Kamera näher heran, damit alles größer erscheint. Die Grafik wurde daneben bunter und damit besser unterscheidbar. So ist es einfacher zu verstehen, was alles auf dem Bildschirm vor sich geht. Was die Technik angeht, haben wir genug Speicher sowie Ressourcen und können auch noch 5.1-Sound benutzen. Online klappt's ebenso problemlos dank PlayStation Network bzw. Xbox Live. Es gibt also viele konsolenspezifische Dinge, die wir nutzen können. Die Entwicklung ist sogar einfacher als auf dem PC, denn jede Konsole besitzt dieselbe Hardware.

Wie wird sich "Civilization Revolution" spielerisch von den PC-Vorgängern unterscheiden?

Mit "Revolution" wollen wir mehr Spannung ins Spiel bringen. Jeder Kampf ist anders, Bewegungen gehen schneller vonstatten, je länger man spielt. Insgesamt verkürzen wir die Spiellänge auf zwei bis vier Stunden im Vergleich zu acht bis zehn Stunden auf dem PC. Aber es ist immer noch ein Strategiespiel: Man kann sich Zeit lassen, Entscheidungen zu treffen. Man soll eine große Geschichte erleben und einige schöne Stunden verbringen – von der Steinzeit bis zum Raumfahrtzeitalter.

Welche Elemente kamen in der Konsolen-Version dazu?

Wir haben viele neue Features eingebaut. Einige Spielabläufe sind straffer ausgelegt. Es gibt etwas weniger Technologien als in "Civilization IV". Die Karteneinheiten sind größer, so kann man sich schneller bewegen. Es ist so für neue Spieler wie auch für Serienkenner geeignet. Zusätzlich gibt es Tutorials und verschiedene Ratgeber, die Tipps zur aktuellen Spielsituation geben. Daneben bekommen Einheiten bei Upgrades komplett neue Uniformen. Jede der sechs vorhandenen Zivilisationen besitzt spezielle Fertigkeiten und kann unterschiedlich gespielt werden. Ebenso unterscheiden sich Städte und Einheiten der verschiedenen Parteien.

Wie kommen Einsteiger mit dem komplexen Spielprinzip klar?

Es macht sehr viel Spaß, neue Spieler ans Spiel heranzuführen – gerade in den ersten 15 Minuten. Sobald man den Spielablauf durchschaut, stehen wichtige Entscheidungen an: Wo wird die nächste Stadt gegründet und welche Technologie soll erforscht werden? Auf Konsole ist der Spielablauf einfacher gehalten, um Neulinge nicht abzuschrecken. Erfahrene Spieler werden aber den besten Multiplayer-Modus der Serie genießen. Zusätzlich warten neue Fertigkeiten und Weltwunder.

»Es ist nicht so, dass ich ausschließlich Rundenstrategie mag, aber dafür bin ich bekannt.«

SID MEIER ÜBER DIE ANFÄNGE

Wie wurden Sie zum Spielemacher?

Ich begann 1981 mit meinem Atari 800 Computer. Damals spielte ich schon gern und lernte auf der Uni-

versität das Programmieren. Schließlich entwickelte ich meine ersten kleinen Spiele auf dem Atari – ähnlich "Space Invaders" oder "Pac-Man". Damals habe ich alles inklusive Grafik selbst gemacht. Dann traf ich Bill Stealey ('Wild Bill'), der damals in derselben Firma wie ich arbeitete. Er war der kaufmännische Typ und ich wollte Spiele machen. So kamen wir in den Frühtagen der Computerspiele zusammen und gründeten unsere eigene Spielefirma. Das erste Spiel, das wir veröffentlichten, wurde in durchsichtigen Plastiktüten verkauft, die eine 5 1/4 Zoll Disk enthielten. Dazu gab's ein vierseitiges Handbuch. Das war der Anfang von MicroProse im Jahre 1982. Dann ging es schnell weiter vom Atari zum C64 und IBM PC.

MicroProse wurde anfangs durch seine Militärsimulationen bekannt. Doch dann kamen hauptsächlich rundenbasierte Strategietitel. Warum?
Wir entwickelten uns weiter! Wir brachten damals gerade "F-15 Strike Eagle" und "Silent Service" (beide 1985) heraus. Das waren bereits taktische Spiele, aber schließlich wollte ich echte Strategietitel. Ich glaube, ich habe damals unter anderem "Sim City" (1989) gespielt, wo man etwas erschafft und baut. Das war ein interessanter Ansatz. Kurz darauf veröffentlichten wir "Railroad Tycoon" (1990) und "Civilization" (1991) mit demselben Grundgedanken: Man beginnt auf einer leeren Karte und erschafft darauf etwas. "Civilization" war sehr erfolgreich und wir brachten immer neue Teile heraus. Ich glaube, deshalb bin ich berühmt für Strategiespiele.

SID MEIER ÜBER SEINE SPIELE

Warum tragen alle Ihre Spiele Ihren Namen?
Nach "F-15 Strike Eagle" wollte ich "Pirates!" (1987) entwickeln. Mein Partner Bill Stealey meinte, wir können kein Piratenspiel machen, wir müssen eine weitere Flugsimulation entwickeln, weil die Leute das so wollen. Ich ließ nicht locker, also meinte er, ich sollte meinen Namen auf das Spiel schreiben: "Sid Meier's Pirates!". Vielleicht kauften die Spieler, die bereits "F-15" mochten, dann auch "Pirates!". Der Titel lief sehr gut, also schrieben wir meinen Namen auf jedes kommende Spiel. Jeder Spieler, der ein MicroProse-Spiel mochte, sollte auch das nächste kaufen. Das war also so etwas wie ein Branding.

Mögen Sie Brettspiele besonders? "Railroad Tycoon" und "Civilization" sind offensichtlich von bestimmten Brettspielen inspiriert worden.
"Railroad Tycoon" wurde definitiv von den Brettspielen "1829" und "1830" beeinflusst. "Civilization" ist nicht ganz so wie das ursprüngliche Brettspiel – es war mehr nach dem Vorbild von "Sim City" und den Brettspielen "Empire" und "Risiko" gestaltet. Ich mag Brettspiele sehr gerne! Aber bei diesen muss man vor dem Spiel zuerst alles aufbauen. Und dafür habe ich leider nicht mehr so viel Zeit (lacht).

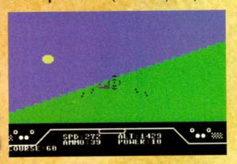
Sie sind hauptsächlich für rundenbasierte Spiele bekannt. Ist Echtzeit nicht Ihr Stil?
Es hängt von der Spielidee ab. In "Gettysburg!" (1997), das den amerikanischen Bürgerkrieg behandelt, läuft alles in Echtzeit. "Pirates!" dagegen hat etwas von allem. Es ist nicht so, dass ich ausschließlich Rundenstrategie mag, aber dafür bin ich bekannt. Bei "Civilization" funktioniert Rundenstrategie am besten. Man kann in Ruhe überlegen, einen Plan erstellen, die richtigen Entscheidungen treffen und sich Zeit lassen.

Was kommt als nächstes von Firaxis und Sid Meier? Wie wäre es mit einer Neuauflage von "Kennedy Approach"?
Das wäre eine gute Idee für Xbox Live Arcade. Danke für die Erinnerung! Wir werden den PC nicht vernachlässigen, es wird weiterhin Spiele dafür geben. Wir wachsen aber auch auf dem Konsolenmarkt. "Pirates!" wurde bereits für die Xbox (2005) umgesetzt. Und an "Civilization Revolution" arbeiten wir hart. Wir bekommen viele Anfragen von Spielern und es ist gut zu hören, was Spieler sehen wollen. Vielleicht können wir schon nächstes Jahr ein neues Projekt präsentieren.

MEILENSTEINE

Eine kurze Historie von Sid Meier (53), dem Gründer von MicroProse und Firaxis Games.

1982 Spitfire Ace (Atari 400/800)

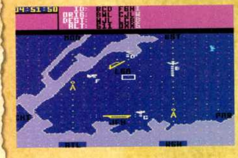


1982 Gründung von MicroProse – zusammen mit Bill Stealey

MICROPROSE

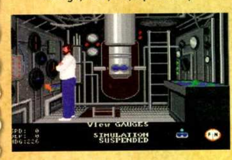
1984 Solo Flight (C64, Atari 400/800)

1985 Kennedy Approach (C64, Atari 400/800, Amiga)



1985 F-15 Strike Eagle (Atari 400/800, C64, CPC, Apple II, Atari ST, Game Boy, Game Gear, MSX, NES, PC, Spectrum)

1985 Silent Service (Atari 400/800, C64, CPC, Apple II, Atari ST, Amiga, NES, PC, Spectrum)



1987 Pirates! (PC, C64, Apple II, Mac, CPC, Atari ST, Amiga, NES)

1990 Railroad Tycoon (PC, Amiga, Atari ST)

1991 Civilization (PC, Amiga, Atari ST, SNES)



1993 CPU Bach (3DO)

1994 Colonization (PC, Amiga, Mac)

1996 Civilization II (PC, Mac, PSone)

1996 Sid Meier verlässt MicroProse und gründet Firaxis Games



1997 Magic: The Gathering (PC)

1997 Gettysburg! (PC)



1999 Alpha Centauri (PC, Mac, Linux)

1999 Sid Meier wird (nach Shigeru Miyamoto 1998) in die Hall of Fame der Academy of Interactive Arts & Scienes aufgenommen

2000 SimGolf (PC)



2001 Civilization III (PC, Mac)

2005 Pirates! (Xbox, PSP)

2005 Civilization IV (PC)

2006 Railroads! (PC)

2008 Civilization Revolution (PS3, Xbox 360, Wii)



Wie Videospiele

Virtuelles Wechselbad der Gefühle: Wann rühren uns Spiele zu Tränen – und wann lassen sie uns vor Wut kochen? MAN!AC hat nachgefühlt!

Kennt Ihr das? Die Anspannung, mit schweißnassen Fingern auf die Feuer-Buttons zu hämmern, um den übermächtigen Endgegner mit Projektilen zu spicken. Die Furcht, die einen beschleicht, wenn man mit vorgehaltener Schrotflinte durch einen finsteren "Silent Hill"-Korridor schleicht – und hinter jeder Ecke eine unbeschreibliche Bestie lauern kann. Die Enttäuschung, den Sieg bereits geschmeckt zu haben, aber im letzten Augenblick doch noch zu versagen. Die Erleichterung, nach zahllosen Entbehrungen und mit letzter Nervenkraft einen hilflosen Schützling endlich in Sicherheit zu wissen. Die Befriedigung eines Triumphs – und die Bestätigung, dass die Schinderei der letzten Wochen nicht umsonst war. Oder die Trauer um den Verlust eines wertvollen Waffengefährten...

All diese Empfindungen und noch viele andere gehören zum Kaleidoskop von Emotionen, die uns Videospiele bescheren. Trotzdem unterscheiden sie sich wesentlich von denjenigen Gefühlen, die uns bewegen, wenn wir einen Film genießen oder ein Buch lesen. Denn anders als Videospiele sind diese Medien ausschließlich erzählerischer Natur – es fehlt die Möglichkeit, selber ins Geschehen einzugreifen. Damit folgen Kino und Literatur, aber auch Comics einer jahrtausendealten Tradition, die zurückreicht in jene Tage, in denen sich unsere Urahnen ums Lagerfeuer scharten und den bunt ausgeschmückten Abenteuern der Geschichtenerzähler lauschten. Seit der Mensch Gedan-



Online-Rollenspiele ("Phantasy Star Universe") fordern den Team-Geist, aber nicht die Empathie: Hierfür fehlt's unseren Konterfeis an der nötigen Mimik.


Die eindrucksvollen Riesen in "Shadow of the Colossus" versetzen uns in Ehrfurcht und lassen manchmal sogar Zweifel am eigenen Handeln aufkommen.

Gefühle wecken

ken artikuliert, verspürt er den Drang, seine Erfahrungen mit anderen zu teilen – bzw. an den Erlebnissen seiner Mit(steinzeit)menschen teilzuhaben. Reiner Selbsterhaltungstrieb – glauben zumindest viele Forscher. Nicht nur, dass man auf diese Weise überlebenswichtige Informationen erhält – nein, außerdem trainieren wir so unsere Fähigkeit, uns in andere Personen hineinzuversetzen und ihre Handlungen vorauszuahnen. Empathie nennt man diese Fähigkeit. Logisch: Wer zielsicher vorhersagt, was sein Gegenüber im Sinn hat, der verbucht im Wettkampf des Lebens einen entscheidenden Vorteil. Klar also, dass Empathie auch bei Geschichten funktioniert – immerhin wurden sie von Menschen ersonnen. Geschichten repräsentieren die Summe der Persönlichkeit und der Beobachtungen des Autors, inszeniert durch eine Reihe erzählerischer Kniffe, mit denen zur rechten Zeit beim Empfänger auf den richtigen Gefühlsknopf gedrückt werden soll. Ganz gleich, wie fantastisch eine Fabel auch sein mag (egal, ob Liebesschnulze, Krimi oder "Der Herr der Ringe"), Geschichten werden in jedem Fall vom

Die digitale Versuchung

Eine Gefühlsregung, die sich ebenso wenig verleugnen lässt wie der Frust beim virtuellen Ableben (und von vergleichbar niederer Triebnatur), ist das Geiern des verspielten Lüstlings nach unverhüllten Tatsachen. Leicht bekleidete Heldinnen wie die liebe Lara, schießwütige "Resident Evil"-Politessen oder großbusige Bardamen in der Rollenspiel-Kneipe – sie alle sind ebenso Opfer wie Produkt der Pixel-Begierde: Schließlich ist nicht nur das Gros der Kundschaft männlichen Geschlechts, auch in den Entwicklerstudios sitzen überwiegend Kerle. Nicht selten ist der Vater derart hervorstechender Vorteile die Lust aufs große Geld. Zum Glück bleiben plumpe "Sex Sells"-Versuche wie Acclaims "BMX XXX" (unser Screenshot zeigt eine Sequenz) bis heute die Ausnahme.

Wechselbad der Gefühle

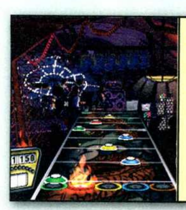
Welche Emotionen erlauben Spiele?

Neugier



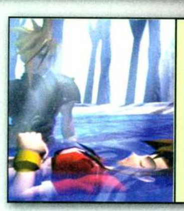
Bei Abenteuer- und Rollenspielen ist er die Antriebsfeder Nummer 1: der Drang, Neues zu entdecken. Aber auch bei vielen anderen Titeln spielen Neugier sowie Entdeckerdrang die erste Geige. Pfiffige Entwickler versorgen ihre Kunden regelmäßig mit dosierten Häppchen – nur um sie anschließend wieder auf die Folter zu spannen.
Tipps: "Super Mario Galaxy", "Dragon Quest", "GTA"

Hochstimmung



Ein ähnlich gewichtiges Zockermotiv wie die Neugier ist die Hoffnung auf Erfolg: Belohnungen in Form von Punkten bei Onlinematches oder neuen Handlungsfragmenten halten uns bei der Stange. Wie sehr wir gefordert und wie häufig wir belohnt werden möchten, liegt u.a. daran, wie wir Alltag und Gefühlsleben empfinden.
Tipps: "Guitar Hero", "Tony Hawk", XBL-Gamerscore

Trauer



Meist beschränkt sich unsere Trauer auf verlorene Bildschirmleben, manchmal gelingen Entwicklern aber wahre Kabinettstückchen gefühlvoller Erzählungen: Als Aeris in "Final Fantasy VII" starb, waren Millionen von Zockern erschüttert. Trauer gibt es in Spielen selten, meist entsteht sie mit filmischen Mitteln in Cut-Scenes.
Tipps: "Heavenly Sword", "Shadow of the Colossus"

Leben selbst geschrieben. Denkt nur an Euren letzten Kinobesuch: War der Film gelungen, habt Ihr Euch wahrscheinlich ruckzuck in beinahe jede Figur hineinversetzt – mit ihr geliebt, gehasst oder Euch geängstigt. Bei Videospielen liegt die Sache etwas anders: Auf den ersten Blick sind sie dem echten Leben näher als die klassischen Erzählformen – immerhin befördert man uns hier vom bloßen Zuschauer zum Hauptakteur. Auf den zweiten Blick...

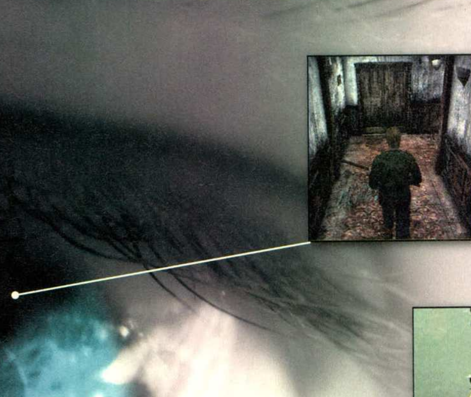
Emotionale Armut

...jedoch erkennen wir, dass sich unsere Möglichkeiten zur Aktivität vor allem auf die Spielbereiche konzentrieren, in denen wir lediglich Bewegungs- und Handlungsmechanismen vollziehen: beim Laufen, Springen, Kämpfen also. Große Gefühle dagegen gibt's allein dort, wo die Geschichte weitererzählt wird – nämlich während der Sequenzen und Dialoge. Und selbst bei Letzteren serviert man Euch meist nur einen Katalog aus vorgefertigten Fragen und Antworten – das war's. Keine echte Herausforderung für unsere empathischen Fähigkeiten. Es ist allerdings kaum zu übersehen, dass die strikte Trennung von Erzählen und Spielen zunehmend aufweicht. "BioShock" beispielsweise verzichtet zwar nicht auf Zwischensequenzen, führt aber die Handlung durch häufigen Funkkontakt während Eurer Erkundungstour fort, ebenso "The Darkness". Wer nun glaubt, die dergestalt erzählte Geschichte würde unsere emotionalen Sensoren genauso intensiv stimulieren wie Film oder Buch, liegt jedoch weit daneben.

Warum? Spiele sind zwar meist linear angelegt, die Passagen in denen Ihr aktiv werdet, gleichen aber eher einem Gummiband im sonst starren Handlungsstrang: Je lang-



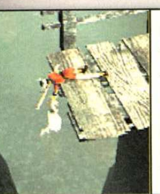
Bei japanischen Rollenspielen oder in "Metal Gear Solid 3" (Bild) wird's vor allem in Zwischensequenzen und Dialogen reichlich gefühlsduselig.



Angst

Für uns eine nervliche Zerreißprobe, für Entwickler dagegen vor allem eine gestalterische: Nie dagewesene Gruselmonster und -effekte sollen eine bedrohliche Atmosphäre samt aufgestellter Nackenhärchen erzeugen. Das Spiel mit der Angst haben die Macher schon gut im Griff und liefern neben Schockern auch subtilen Horror.
Tipps: "Silent Hill", "Project Zero", "Resident Evil"

Mitgefühl, Zuneigung



Echte Zuneigung und ähnlich tiefe, positive Emotionen sind weitaus schwieriger zu steuern als Angst oder Frust. Meist behelfen sich Entwickler, indem sie Figuren durch besondere optische Reize sympathisch machen. Oder sie stellen uns KI-Waffenbrüder zur Seite, die sich allmählich in unser Herz kämpfen und quatschen.
Tipps: "Ico", "Beyond Good & Evil", "The Darkness"

Anspannung



Schweißnasse Finger umklammern das Pad, der ganze Körper bebt, Millimeter trennen uns von Sieg oder Niederlage – und wir blenden die Welt um uns herum aus: Derartige Zustände erreichen Spiele, indem sie all unsere Sinne herausfordern und nach völliger Konzentration verlangen! Aber auf Dauer kann das ganz schön anstrengen...
Tipps: "Call of Duty 4", "Contra", "Ridge Racer"

samer jemand spielt, desto länger wird es. Schlechte Karten für eine gut abgestimmte Dramaturgie: Das richtige Timing und eine wohlgeformte Spannungskurve sind für das mitfühlende Erleben einer Geschichte essenziell – noch schwieriger gestalten sich derlei schreiberische Kniffe bei Spielen mit viel Handlungsfreiheit und hohem Interaktionsfaktor. Erinnert Euch nur daran, wie holprig die Story eines "GTA" wirkt, wenn man zwischen den Missionen tagelang nur die Stadt erkundet.

Eine weitere Hürde stellt der so genannte Flucht-Kampf-Mechanismus in uns dar: Tritt der durch einen hohen Stress-Level in Aktion, dann leidet darunter die Anteilnahme. Wer mitten im Kugelhagel von "Call of Duty 4" den Tod fürchtet, der denkt schließlich erst einmal an sich und wägt seine Überlebenschancen ab: flüchten oder kämpfen? Dieser Adrenalinrausch blockiert häufig das empathische Mitfühlerlebnis bezüglich der erzählten Geschichte. Wer "BioShock" kennt, weiß, dass vor lauter Action Details wie mitleiderregende Funkbotschaften schon mal untergehen können.

Zu den primitiven emotionalen Zuständen zählen auch durch Erfolge ausgelöste Hochstimmungen und die Befriedigung unseres Sammlertriebs (wie z.B. um unser Punktekonto auf Xbox Live zu pflegen). Demnach rangieren die meisten Spiele gefühlsmäßig auf ungefähr einer Ebene mit

Uncanny Valley – der steinige Pfad zu echten Gefühlen

Sehen die Charaktere im "Beowulf"-Film nun echt aus? Kann man mitfühlen oder achtet man nur auf das, was unecht wirkt? Hier kommt uns die "Uncanny Valley"-Hypothese des japanischen Robotikers Masahiro Mori gelegen. Die stammt noch aus den 1970ern, besagt auf heutige Verhältnisse übertragen aber Folgendes: Je echter ein virtueller Charakter aussieht, desto positiver reagiert der Spieler auf ihn, allerdings nur bis zu einem gewissen Maß an Realitätsnähe. Wird dies überschritten, überwiegt Ablehnung. Nimmt der Realismusgrad weiter zu, erfolgt eine erneute Annäherung. Das resultiert laut Mori letztendlich in Mensch-Maschine-Beziehungen, die zwischenmenschlichen qualitativ gleichen. Kann es sie geben, die perfekte Kopie? Oder werden uns unechte Menschen immer seltsam vorkommen? Für die Spieleindustrie ist das eine spannende Frage. Quantic-Dreams-Chef David Cage ("Fahrenheit") sagte über sein neues Projekt "Heavy Rain": "Ich will die Leute mitreißen, sie bei ihren Emotionen packen, zum Weinen bringen." Kann seine Mary tiefe Gefühle wie Hass oder Liebe vermitteln?

Technikdemo: Mary aus "Heavy Rain".

Stimmungsmacher

Mimik und Gesichter



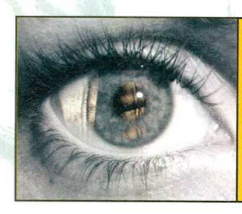
Wie im echten Leben beeinflussen auch bei Spielen Gesicht und Ausdruck, wie wir einer Figur begegnen. Ist sie traurig, erschrocken, wütend oder gerührt? Was haben wir von unserem virtuellen Gegenüber zu erwarten? Schlecht gestaltete oder dürftig animierte Gesichter stören das Spielbild empfindlich – ohne ausdrucksstarke Züge rühren sich bei uns schwerlich Gefühle.

Licht und Schatten



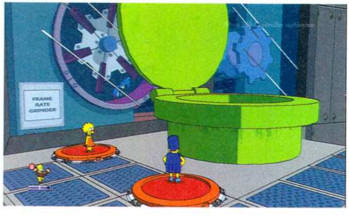
Im Dunkel lauert das Unbekannte! Darum spielen besonders Gruselabenteuer wie "Silent Hill" oder "Resident Evil" mit Licht und Schatten. Die Designer derartiger Schauermärchen wiegen uns in trügerischer Sicherheit, um uns von einer Sekunde zur anderen mit einem zünftigen Schockeffekt aus den Socken zu hauen. Ein wenig Licht ins Dunkel bringt oft allein die tragbare Funzel.

Die Garderobe



Die Kleidung von Charakteren lässt nicht nur Rückschlüsse auf ihren gesellschaftlichen Stand zu. Außerdem ist sie ein Design-Merkmal, das uns dazu verlockt, eine Figur genau zu mustern und uns mit ihr auseinanderzusetzen. Für zusätzliche Atmosphäre sorgen 'interaktive Fummel': also solche, die sich den Umständen anpassen – z.B. durch Verschmutzung oder Beschädigung.





Auch Humor löst Wohlgefühle aus: PC-Klassiker wie "Day of the Tentacle" (oben) oder das neue "Simpsons"-Abenteuer strapazieren die Lachmuskeln.

Monopoly oder Sport: 'Sich behaupten' lautet die Devise.

Um in der virtuellen Umgebung zu überleben, lernen wir die Regeln kennen, nach denen sie funktioniert – und üben uns so lange darin, bis wir entweder Erfolge verbuchen oder an unsere Grenzen stoßen. Wer in "Halo" die Covenant jagt, der erlebt so ziemlich sämtliche emotionalen Höhen und Tiefen, die bereits ein vorsintflutlicher Jäger gekannt hat – aber so richtig persönlich wird die Auseinandersetzung durch den Bildschirm nicht. Im Klartext: Trotz aller technischer wie schreiberischer Fortschritte ist unser digitales Hobby nach wie vor mehr ein wüstes Fangen- und Versteck- denn ein facettenreiches Rollenspiel, (nicht zu verwechseln mit dem Spielgenre). Und diejenigen Vertreter der Videospiele, die sich einer aufwändigen Erzähltechnik verschrieben haben, um damit wahrhaft tiefe Gefühle zu wecken, verdammen uns oft über lange Zeiträume zur Untätigkeit – muten manchmal mehr an wie Film denn Spiel. Sind komplexe Interaktion und tiefe Emotion also zwei Facetten unseres Hobbys, die sich gegenseitig ausschließen?

Mit den Gefühlen spielen

Nein, nicht unbedingt: Seit jeher machen sich findige Spieldesigner zur Gefühlsfindung eine Eigenart des Menschen zunutze, die Segen und Fluch zugleich ist – seine Neugier. Wenn wir für "Zelda" unsere grauen Zellen schinden oder bei "Call of Duty" den Abzugsfinger malträtieren, dann nicht nur wegen der Aussicht auf Siegesgeheul. Vor allem wollen wir erfahren, was als nächstes kommt! Unser schier unstillbarer Durst nach Information und Enthüllung ist es dann auch, mit dem uns Spieldesigner ebenso wie ihre Autoren-Kollegen ständig motivieren. Gezielt Mysterien streuen – das ist eine Taktik, die nicht nur bei geheimnisumwitterten "Tomb Raider"-Grotten oder den Plot-Wirren einer neuen "Half-Life 2"-Episode aufgeht: Die Gier nach Neuem, nach mehr ist einer der stärksten Motivatoren überhaupt. Wird sie an die richtigen Plot-Elemente geknüpft und mit anderen emotionalen Lockstoffen wie dem Überraschungsmoment kombiniert, garantiert sie Spielerlebnisse, an die wir uns noch in Jahren erinnern. Welcher altgediente



Vegetation

Ein großes Manko verflossener 3D-Generationen war ihre technische Einschränkung bei der Darstellung glaubhafter Vegetation. Immerhin bestimmt frühlingshafter bis winterlich-kahler Bewuchs unser Weltbild – und nicht selten entspricht der Zustand der Pflanzen dem unseres Gemüts. Kein Wunder also, dass Spiele ohne passendes Grünzeug eher trostlos wirken.

Verzierungen

Ganz egal, ob filigranes Zierwerk am Mobiliar der Bösewichts-Behausung, geheimnisvolle Statuen oder wuchtige Säulen: Bauart, Ausschmückung und Accessoires zeigen nicht nur die Detailliebe der Entwickler – sie motivieren uns auch dazu, über Hinter- und Beweggründe der Erbauer nachzugrübeln. Sie verleihen der Spielwelt Leben, Tiefe und Glaubwürdigkeit.

Hintergrund

Wie bei Gemälden oder Comics unterstützt die Hintergrundgrafik auch beim Spiel das Ambiente – doch zusätzlich verlockt uns der ferne Horizont erst dazu weiterzuforschen, weckt unsere Neugierde. Was mag sich hinter den zerbrochenen Fenstern des alten Herrenhauses auf dem Hügel verbergen? Welche Abenteuer erwarten uns in der (noch) weit entfernten Bergkette?

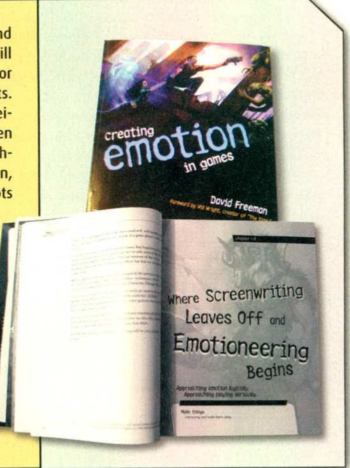
Rollenspiel-Fan erinnert sich nicht daran, wie Bösewicht Magus aus Squares SNES-"Chrono Trigger" zum wertvollen Truppenmitglied avancierte? Und wen hat seine tragische Kindheitsgeschichte kalt gelassen?

Ihr versteht den Konflikt: Komplexe Emotionen, also diejenigen, die auf Empathie beruhen (z.B. Zuneigung oder Anteilnahme), funktionieren lediglich in einem Umfeld, wo Eure Reflexe nicht stark gefordert werden. Erzählt wird hier ähnlich wie im Kino oder Roman. Sobald Ihr jedoch mit Pad-Kommandos voll beschäftigt seid, tritt dieses Empfindungsvermögen in den Hintergrund und ichbezogene Erlebnisse wie Anspannung oder Triumph dominieren.

Wir sind also gespannt, was sich findige Entwickler in Zukunft einfallen lassen, um die Chancen des Mediums zu einem möglichst runden, unvergleichlichen Erlebnis zu vereinen, bei dem die kindliche Freude am Spielen gewahrt bleibt. *rb/mh*

Emotionale Literatur

Warum sich Entwickler zu Gefühlen bekennen sollten und welche Techniken sie dafür am besten einsetzen – das will David Freeman wissen, Chef der 'Freeman Group', Autor aus Los Angeles und Erfinder des 'Emotioneering'-Konzepts. Wie's funktioniert, das verrät uns der ehemalige Mitarbeiter von Shiny-Boss David Perry in seiner über 500 Seiten starken Schwarte "Creating Emotion in Games". Hier erfahren Spiele-Profis und solche, die es noch werden wollen, nützliche Tipps: vom spielgerechten Aufbau eines Scripts über Grundgesetze des Charakter-Designs bin hin zu medienspezifischen Kniffen, wie sie nur ein geübter Videospiel-Schreiberling kennt. Für Bauchschmerzen sorgt leider Freemans fast schon guruhafte Bewerbung seines Emotioneering-Verfahrens: Angeblich soll der Einsatz seiner Techniken die Verkaufszahlen erhöhen, die Zielgruppe für Videospiele vergrößern und die Identifikation des Entwickler-Teams mit den eigenen Projekten erhöhen. Große Worte für einen Mann, der neben mäßig interessanten Storys ("Prey") auch richtig gurkige Erzählungen wie die für Shinys "Matrix"-Spiele verantwortet.



HALL OF SHAME

Das Super Nintendo – wohlige Wärme glückseliger Zufriedenheit steigt beim bloßen Gedanken an die gute alte 16-Bit-Maschine in mir empor. Auf einem steinalten Mono-Fernseher mit farbstichiger Bildröhre habe ich nach Links Schwimmflossen gesucht, Alien-Rebellen bekämpft und halbnackte Ritter herumgescheucht – in spektakulären 32.768 Farben und pseudoräumlichen Mode-7-Effekten. Doch wo viel Licht ist, da sind auch die teerklebrig-schwarzen Schatten des geldgierigen Grauens nicht weit, die an derart magischen Kindheitserlebnissen zu nagen beginnen. Gut getarnt kriechen sie in liebevoll eingewickelte Pakete unterm Weihnachtsbaum oder verbeißen sich im Kaufhaus eisern in die Hände unentschlossener Kunden.

All den Barbies, Kevins und süßen Hunden dort draußen schmettere ich ein inbrünstiges "Chrono Trigger" entgegen; meine Erinnerungen zerstört Ihr diesmal nicht!

Ab 1992 in Deutschland erhältlich: Nintendos 16-Bitter.

Barbie Super Model



Eines Tages hatte wohl jemand bei Hi-Tech Expressions einen diabolischen Plan ausgeheckt und beschlossen, denen das Geld aus der Tasche zu ziehen, die sich nicht dagegen wehren können. Und noch besser: denen, die nicht einmal bemerken, dass sie verarscht werden – kleinen Mädchen! So wuchsen unzählige Verehrerinnen der Stilikone in dem verblendeten Irrglauben auf, grellbunte Schmink- und Kleiderstuben seien die spielerisch bedeutendste Innovation seit der Erfindung des Daumens. Es ist okay, wenn Minispiele so simpel sind wie Luft holen; so freuen sich wenigstens auch Kinder, die beim Daddeln vor Langeweile eingeschlafen sind und nach dem Erwachen dennoch einen neuen High Score errungen haben. Wahrhaftig erschüttert war ich allein ob der Erkenntnis, wie klein Barbies rosarote Plastikwelt doch ist. Eine Videoaufzeichnung erlaubte mir, die hektische Autofahrt (Beschleunigen, Bremsen und Lenken) genauer zu analysieren und es stellte sich heraus, dass sich die Gebäude im Hintergrund nach 14 Sekunden wiederholen. Es ergibt sich folgende Rechnung: Bei einer Geschwindigkeit von 50 km/h legt Barbie in dieser Zeit etwa 195 Meter zurück. Teilt man das durch π, ergibt sich ein Durchmesser von rund 60 Metern. Barbies kunterbunte Kirmeswelt ist also so groß wie das Riesenrad des Wiener Praters. Und wo sollen ihre Schuhe hin?





Zum Glück nie in Deutschland erschienen: "Barbie Super Model".

Home Alone 2: Lost in New York

Wie wahrscheinlich ist es eigentlich, dass eine Großfamilie auf dem Weg in den Urlaub ein Kind zu Hause vergisst? Wie wahrscheinlich ist es zudem, dass der Knabe im Alleingang debile Banditen bändigt, bei Kontakt mit After Shave aber schreiend davonläuft? Und wie wahrscheinlich ist es zuletzt, dass genau das auch noch ein zweites Mal geschieht, der freche Bengel erneut auf dieselben Gangster trifft und sie mit den gleichen Waffen schlägt? Glaubt mir: So unwahrscheinlich ist das gar nicht. Nicht, wenn Ihr "Home Alone 2" von THQ gespielt habt. Nachdem Ihr zum ersten Mal von einem besessenen Staubsauger verschluckt oder von eiligem Gepäck überfahren worden seid, bekommt 'Wahrscheinlichkeit' eine neue Bedeutung.

Vermutlich findet man in einem Hotel in New York ältere Damen und sogar Koffer. Aber welchem kranken Hirn mögen die meterhoch springenden Omas oder die tanzenden Kleidersäcke entsprungen sein? Weshalb wird der kleine Kevin am Empfang mit Granaten begrüßt? Ist es moralisch vertretbar, Wischmopps mit Perlenketten zu töten und nebenbei Pizzastücke von der Wand zu kratzen? Ist das etwa innovatives Spieldesign? Wahrscheinlich LSD! Oder lockte doch nur wieder das schnelle Geld, THQ?





Horrorhotel mit pädophilen Koffern und hungrigen Staubsaugern.

Beethoven's 2nd

Wer die Hall of Shame verfolgt und obendrein einen der mittlerweile drei Beethoven-Filme rund um den chaotischen Bernhardiner mit einem Herz für Kinder kennt, der ahnt es bereits: "Beethoven's 2nd" ist ein Lizenzprodukt verminderter Produktqualität mit wenig Sinn für ein kohärentes Ganzes. Statt eines stringenten Konzepts steht in dem aufregenden Abenteuer des treuen Tollpatsches plumpe "Och, wie süß"-Effekthascherei im Vordergrund – auch das kennt man aus den übertriebenen Kinoeskapaden.

Meine Güte, das Problem fängt schon bei der Hintergrundmusik an! Wie heißt das Spiel? Wie die zweite Symphonie des Komponisten? Ja, warum höre ich dann dauernd das bekannte "Tatata-Taaa"-Thema der Fünften?!

Kaum macht sich Hund Beethoven auf die beschwerliche Suche nach seinem verschollenen Sprösslingsquartett, stößt er auf die nächste Skurrilität: Quer über den Fußweg hat es sich ein Stück Gartenzaun gemütlich gemacht und blockiert den Pfad. Was ein ganzer Bernhardiner ist, der springt seiner mutigen Vorfahren aus den Schweizer Alpen eingedenk todesmutig darüber. "Retten! Retten!" schallt es in Beethovens Kopf. Wer käme auch auf die perfide Idee, den Zaun durch einen Schritt zur Seite zu umgehen. Nein, nein, dazu fehlt es der lustigen "Beethoven"-Welt einfach an Tiefe. Wenige Schritte später entbrennt ein packender Kampf ums nackte Überleben: Apfelförmige Baumassassinen stürzen sich von den Wipfeln herab auf den wackeren Vierbeiner (Bild rechts). Völlig verdutzt bemerkt er deshalb den skatenden Jungen nicht, der furchtlos auf den kälbchengroßen Hund zurast...

Etliche dubiose Situationen später erreicht Beethoven den ersten seiner vier Welpen. Und welch ein Schock: Hier offenbart sich "Beethoven's 2nd" als sozialdarwinistisches Manifest und proklamiert den Triumph juveniler Stärke über die Alten und Schwachen in unserer Gesellschaft. Beethoven junior hockt verträumt am Levelende, Wind und Wetter trotzend. Selbst das schurkische Fallobst und andere Gegner können ihm nichts anhaben, denn der Kleine ist unverwundbar. Wieso dann den altersschwachen Papa quälen? Weshalb eine Rettungsmission? Dem Welpen geht's doch gut, von Entführern weit und breit keine Spur! Ich versteh' das alles nicht...


Die bizarre "Beethoven"-Welt bleibt den meisten Menschen verschlossen, nur wenige verstehen die kritische Botschaft – und staunen.

Hi-Tech Expressions ist kein Unbekannter in der Hall of Shame: Schon mit dem NES-Desaster "Muppet Adventure: Chaos at the Carnival" hatte sich der US-Publisher und Entwickler auf diesen Seiten verewigen können. Doch auch nach der aktuellen "Beethoven"-Affäre ist noch nicht Schluss, denn im Portfolio des vorrangig für Kinder publizierenden Unternehmens konnten noch weitere Gurken aufgespürt werden. Neben "Barbie Super Model" und "Barbie Vacation Adventure", die beide hierzulande nicht erhältlich waren, darf vor allem das grausige Culkin-Abenteuer "The Chessmaster" nicht in Vergessenheit geraten, das es leider nach Deutschland geschafft hat. Die gedankenlose Herangehensweise der Entwickler, die "Beethoven's 2nd" so haarsträubend absurd und die Barbie-Titel so abgrundtief dämlich macht, wird zudem bei der PC-Version der ersten "Mega Man"-Hüpferei deutlich: Neben der reduzierten Level- und Boss-Anzahl hat Hi-Tech Expressions bei der Portierung doch glatt den happigen Schwierigkeitsgrad vergessen – das, wofür die Serie doch so bekannt ist!

Solltet Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)



MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Grand Theft Auto



...und was wir heute dazu sagen

Wer hätte damals gedacht, dass dieser Titel zu einer der erfolgreichsten Videospielserien der Welt führen würde? Das erste Gangster-Epos musste noch mit (durchgehend ruckeliger) Vogelperspektiven-Optik auskommen, setzte aber bereits die bis heute gültigen Schwerpunkte: Fast absolute spielerische Freiheit, tolle Soundkulisse und wenig Zimperlichkeit – obwohl die Gewalt noch nicht explizit bebildert wurde, stieß sie zartbesaiteteren Gemütern damals schon auf. Heute mag das erste "GTA" natürlich keiner mehr zocken, dafür sieht's einfach zu veraltet aus. Spielerisch ist der Erstling ebenso überholt, auch wenn sich manche archaische Designentscheidung hartnäckig hält: Mal sehen, ob auch "GTA IV" wieder mit viel zu seltenen Speichermöglichkeiten nerven wird...

AUSBLICK

Wir lassen die Waffen sprechen – auf unterschiedlichste Art und Weise: Während beim Test von **Unreal Tournament III** Dauerfeuer angesagt ist, schalten wir in **Metal Gear Solid 4** Gegner via Schalldämpfer aus. Außerdem klären wir, ob sich die Verschiebung von **Haze** positiv ausgewirkt hat. Bleifüße freuen sich über Fahreindrücke zu **Gran Turismo 5 Prologue** (Bild), **Ferrari Challenge** und **Burnout Paradise**. Rollenspiel-Highlights gibt's für den DS: Neben **Final Fantasy XII: Revenant Wings** nehmen wir **Dragon Quest IV** unter die Lupe.



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 02/08 erscheint am 28.12.2007

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Turok

Wir begeben uns nach London und schicken garstige Dinos zurück in die ewigen Jagdgründe. Ob die brachiale Urzeit-Ballerei wieder an die glorreichen Serien-Anfänge anknüpfen kann, klären wir im ausführlichen Videobeitrag.

» Soul Calibur Legends

Im Import-Teil testen wir, ob Namcos Traditions-Prügelserie auch als Action-Adventure auf dem Wii eine gute Figur abgibt.

» Brothers in Arms: Hell's Highway

"Call of Duty 4" legte die Messlatte für Kriegsshooter extrem hoch. Kann das neueste "Brothers in Arms" da mithalten? Wir liefern Euch neue Eindrücke von der PS3- und Xbox-360-Front.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär), Jan Königsfeld (jk, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Julia Brauer (jb), Robert Bannert (rb)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 88
NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: Uncharted: Drakes Schicksal © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

ACME 93
Coca-Cola U4
Eidos 28, 29
Electronic Arts U2
Flanders. 99
Gamestore 77
GIGA U3
Import Fun. 89
Microsoft . . .39, 45, 49, 67, 73, 75
Primal Games 21
Sega 23, 41
Sony 15
Take 2 47

ZOCKEN, WIE ES SEIN SOLLTE



ECHTER GESCHMACK UND ZERO ZUCKER

Coca-Cola zero

WWW.COKE.DE